

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



oleh
Dwi Ari Qhurniawan
NIM 11201241038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP
Kelas VII* ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan



, Yogyakarta, 15 Januari 2016

Pembimbing

Dr. Anwar Efendi, M.Si.

NIP 19680715 199403 1 020

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses untuk Siswa SMP Kelas VII* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 26 Januari 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Esti Swatika Sari, S.Pd., M.Hum.	Ketua Penguji		11/2-2016 11/2-2016
Ary Kristiyani, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji		9/2-2016 11/2-2016
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Penguji Utama		
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji Pendamping		

Yogyakarta, 11 Februari 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.

NIP 19610524 19001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dwi Ari Qhurniawan

NIM : 11201241038

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

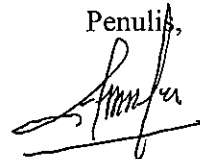
Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, dalam karya ilmiah ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 9 Januari 2016

Penulis,



Dwi Ari Qhurniawan

MOTTO

Kegagalan hanya terjadi jika kita menyerah
(Lessing)

Pisau tumpul bisa diasah menjadi tajam
Tak ada kata menyerah sampai mata terpejam
(Penulis)

Persembahan

Dengan mengucapkan syukur ke hadirat Allah swt atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis persembahkan karya ini kepada:

- 1. Ibu Subandiyah dan Bapak Mahful yang selama ini selalu memberikan dukungan baik spiritual, moral maupun material. Tanpa dorongan dan motivasi dari keduanya, karya ini tidak dapat terselesaikan dengan baik. Terima kasih atas segala keikhlasan hati telah merawat dan membimbing serta memberikan kasih sayang dengan ikhlas dari lahir sampai sekarang.*
- 2. Kedua, karya ini kupersembahkan untuk adikku tercinta Latif Hidayat, yang selama ini selalu menjadi teman canda tawa semasa kecil. Semoga sehat selalu di perantauan sana meninggalkan keluarga demi cita-citamu. Sukses selalu.*
- 3. Ketiga, karya ini kupersembahkan untuk kekasihku tercinta Rista Nurul Hidayah yang selama ini selalu ada di sampingku. Segala suka duka telah kita lalui bersama, aku berharap engkau tetap selalu ada di sampingku selamanya. Semoga kita diberi kelancaran, kemudahan, dan kesuksesan kelak. Amin.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt, atas segala karunia, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis sampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada penulis.

Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing, yaitu Dr. Anwar Efendi, M.Si. yang penuh kesabaran, kearifan, dan bijaksana dalam memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua penulis yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materi. Selain itu, penulis sampaikan terima kasih kepada teman-teman kelas K/A PBSI 2011 (Damar, Sasa, Widi, dan lainnya) yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada Rista Nurul Hidayah yang selalu sabar memberikan dukungan dan semangat tanpa henti-hentinya.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik, masukan, dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Allah swt membalas kebaikan dari semua pihak yang telah membantu sehingga selesainya skripsi ini.

Yogyakarta, 9 Januari 2016

Penulis,



Dwi Ari Qhurniawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	5
G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
H. Manfaat Penelitian	8
I. Batasan Istilah	9

BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Media Pembelajaran	11
1. Pengertian Media Pembelajaran	11
2. Manfaat Media Pembelajaran	13
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	14
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
B. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	18
1. Pengertian Multimedia Interaktif	18
2. Peranan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	20
3. Kriteria Multimedia	21
C. Keterampilan Menulis	25
1. Pengertian Keterampilan Menulis	25
2. Fungsi Menulis	26
3. Tujuan Menulis	27
D. Teks Eksplanasi	28
1. Pengertian Teks Eksplanasi	28
2. Struktur Teks Eksplanasi	29
3. Unsur Kebahasaan Teks Eksplanasi.....	31
E. Pendekatan Proses	32
F. Pengembangan Multimedia Interaktif.....	34
G. Adobe Flash Profesional CS 6	42
H. Penelitian yang Relevan	48
I. Kerangka Pikir	49

BAB III METODE PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian	51
B. Model Penelitian	51
C. Prosedur Pengembangan	51
1. Perencanaan.....	52
2. Desain.....	52
3. Pengembangan	52
D. Desain Uji Coba Produk	53
1. Uji <i>Alpha</i>	53
2. Uji Beta	54
E. Subjek Penelitian	54
F. Jenis Data	54
G. Instrumen Pengumpulan Data	55
H. Uji Validitas Instrumen	56
I. Kisi-kisi Instrumen	57
J. Teknik Analisis Data	60
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	 62
A. Hasil Penelitian	62
B. Pengembangan Produk Awal	62
1. Perencanaan.....	62
2. Deskripsi Desain	65
3. Deskripsi Pengembangan	66
C. Hasil Uji Coba Produk	68
1. Uji <i>Alpha</i>	68

1) Validasi Ahli Materi Pembelajaran	68
a. Tahap Pertama	69
b. Tahap Kedua	72
2) Validasi Ahli Media Pembelajaran	75
a. Tahap Pertama	76
b. Tahap Kedua	78
2. Uji Beta	81
1) Validasi Guru Bahasa Indonesia	81
2) Validasi Siswa Skala Terbatas	83
D. Analisis Data	86
1. Analisis Data Hasil Uji <i>Alpha</i>	86
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi	86
1) Aspek Kelayakan Isi	87
2) Aspek Kelayakan Penyajian.....	88
3) Aspek Kelayakan Bahasa.....	90
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media.....	91
1) Aspek Tampilan	92
2) Aspek Pemrograman	93
2. Analisis Data Hasil Uji Beta	95
a. Analisis Data Hasil Uji Beta Guru Bahasa Indonesia.....	95
1) Aspek Kelayakan Isi	96
2) Aspek Kelayakan Bahasa.....	97
3) Aspek Media Pembelajaran	98
b. Analisis Data Hasil Uji Beta Siswa Skala Terbatas	98
1) Aspek Tampilan	99

2) Aspek Materi	100
3) Aspek Pembelajaran	101
E. Revisi Produk	102
1. Revisi Uji <i>Alpha</i>	102
a. Revisi Ahli Materi.....	102
b. Revisi Ahli Media	107
2. Revisi Uji Beta	112
a. Revisi Guru Bahasa Indonesia	112
b. Revisi Siswa	112
F. Kajian Produk Akhir	113
G. Keterbatasan Penelitian	116
BAB V PENUTUP	118
A. Simpulan	118
B. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan.....	119
1. Saran.....	119
2. Deseminasi	119
3. Pengembangan	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	122

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Istilah-istilah dalam lembar kerja <i>Adobe Flash Profesional CS 6</i>	43
Tabel 2. Fungsi Masing-masing <i>Panel Tools/Tool Box</i>	45
Tabel 3. Fungsi Masing-masing Komponen dalam Tampilan <i>Timeline</i>	46
Tabel 4. Fungsi Masing-masing Komponen dalam Tampilan <i>Stage</i>	47
Tabel 5. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi	57
Tabel 6. Kisi-kisi Validasi Ahli Media	58
Tabel 7. Kisi-kisi Validasi Ahli Guru	59
Tabel 8. Kisi-kisi Validasi Ahli Siswa	60
Tabel 9. Panduan Konversi Hasil Validasi	61
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi	69
Tabel 11. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Penyajian .	71
Tabel 12. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Bahasa	71
Tabel 13. Saran-saran Perbaikan Oleh Ahli Materi	72
Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi	73
Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Penyajian .	74
Tabel 16. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Bahasa	74
Tabel 17. Data Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan	76
Tabel 18. Data Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Pemrograman	77
Tabel 19. Saran-saran Perbaikan oleh Ahli Media.....	78
Tabel 20. Data Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan	80
Tabel 21. Data Hasil Penilaian Ahli Media pada Aspek Pemrograman	84
Tabel 22. Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Kelayakan Isi	81
Tabel 23. Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Bahasa	81

Tabel 24. Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Operasional	
Media	83
Tabel 25. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas pada Aspek	
Tampilan	84
Tabel 26. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas pada Aspek Materi	85
Tabel 27. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas pada Aspek	
Pembelajaran	85
Tabel 28. Rerata Penilaian oleh Ahli Materi.....	87
Tabel 29. Rerata Penilaian oleh Ahli Media	92
Tabel 30. Rerata Tanggapan Guru Bahasa Indonesia pada Uji Beta	96
Tabel 31. Rerata Tanggapan Siswa pada Uji Beta	99
Tabel 32. Pedoman Penilaian Struktur Teks Eksplanasi.....	107
Tabel 33. Pedoman Ciri Bahasa Teks Eksplanasi	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Desain dan Pengembangan Allesi dan Trollip.....	36
Gambar 2. Lebar Kerja <i>Adobe Flash Profesional CS 6</i>	43
Gambar 3. Tampilan <i>Panel Tools/Tool Box Adobe Flash Profesional CS6</i>	44
Gambar 4. Tampilan Timeline <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	46
Gambar 5. Tampilan Stage <i>Adobe Flash Profesional CS6</i>	47
Gambar 6. Garis Besar Tahapan Penelitian dan Pengembangan	53
Gambar 7. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi Aspek Kelayakan Isi.....	87
Gambar 8. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi Aspek Kelayakan Penyajian	89
Gambar 9. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi Aspek Kelayakan Bahasa	90
Gambar 10. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Media Aspek Tampilan....	92
Gambar 11. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Media Aspek Pemrograman	94
Gambar 12. Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indonesia Aspek Kelayakan Isi	97
Gambar 13. Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indonesia Aspek Kelayakan Bahasa.....	97
Gambar 14. Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indonesia Aspek Operasional Media	98
Gambar 15. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa Aspek Tampilan	100
Gambar 16. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa Aspek Materi	101
Gambar 17. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa Aspek Pembelajaran ...	101

Gambar 18. Halaman Pembuka Program	108
Gambar 19. Tampilan Tombol Navigasi Suara	108
Gambar 20. Tampilan Tombol Konfirmasi Keluar.....	109
Gambar 21. Tampilan Skor Hasil Latihan Siswa.....	110
Gambar 22. Tampilan Tombol Navigasi Lanjut dan Kembali.....	110

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus	124
Lampiran 2. <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	134
Lampiran 3. Transkrip Materi dan Soal Latihan	150
Lampiran 4. Tampilan Media Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi	178
Lampiran 5. Analisis Data Hasil Validasi	183
Lampiran 6. Hasil Validasi Uji <i>Alpha</i> (Ahli)	195
Lampiran 7. Hasil Validasi Uji Beta (Pengguna).....	214
Lampiran 8. Lembar Pernyataan Validasi Ahli.....	241
Lampiran 9. Dokumentasi Penelitian.....	245
Lampiran 10. Surat-surat.....	249

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN PROSES
UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

**oleh Dwi Ari Qhurniawan
NIM 11201241038**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII dan menguji kelayakan media tersebut.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan. Prosedur yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Allesi dan Trollip. Prosedur pengembangan tersebut meliputi: (1) perencanaan, (2) desain, dan (3) pengembangan. Tahap perencanaan meliputi penentuan ruang lingkup, identifikasi karakteristik siswa, dan pengumpulan bahan ajar. Tahap desain meliputi analisis konsep materi, pembuatan *flowcharts*, dan *storyboards*. Tahap akhir yakni proses pengembangan meliputi penyiapan komponen multimedia, pembuatan program, dan evaluasi. Evaluasi terdiri atas uji alpa dan uji beta. Subjek uji alpa adalah ahli materi dan ahli media, sementara uji beta terdiri atas seorang guru bahasa Indonesia dan 20 siswa SMP Negeri 2 Purworejo. Pengambilan data dilakukan dengan melakukan validasi menggunakan angket. Analisis data dilakukan dengan mengubah data kuantitatif ke data kualitatif dengan menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1 sampai 5.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (a) penilaian dari ahli materi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diperoleh rata-rata skor 4,38 dikategorikan dalam kategori “sangat baik”; (b) penilaian ahli media terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan diperoleh rata-rata skor 3,81 dikategorikan dalam kategori “baik”; (c) penilaian dari guru bahasa Indonesia sebagai pengguna diperoleh rata-rata skor 4,3 dikategorikan dalam kategori “sangat baik”; (d) penilaian dari siswa sebagai pengguna diperoleh rata-rata skor 4,58 dikategorikan dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dinyatakan, bahwa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII “layak” digunakan sebagai sumber belajar.

Kata kunci: *multimedia pembelajaran interaktif, menulis teks eksplanasi, pendekatan proses, siswa SMP Kelas VII*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia dirancang ke dalam pembelajaran berbasis teks. Pembelajaran berbasis teks mengharapkan siswa untuk mampu menguasai salah satu kegiatan berbahasa yaitu kegiatan menulis. Secara tidak langsung, kegiatan menulis harus didasari kemahiran dalam keterampilan berbahasa yang lain, seperti: berbicara, menyimak, dan menulis. Keraf (2009) mengatakan bahwa kegiatan menulis adalah untuk mengungkapkan fakta-fakta, gagasan, sikap, pikiran, argumen, perasaan, dengan jelas dan efektif kepada pembaca. Menulis yang diharapkan dalam Kurikulum 2013 adalah terampil menulis sebuah teks.

Salah satu kompetensi yang harus dicapai oleh siswa SMP Kelas VII berdasarkan Kurikulum 2013 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah menulis teks eksplanasi. Pembelajaran menulis teks eksplanasi terdapat pada kompetensi dasar 4.2 yakni menyusun teks eksplanasi yang sesuai dengan karakteristik teks yang dibuat baik secara lisan maupun tulisan. Dalam praktiknya rata-rata siswa masih mengalami kesulitan dalam menulis teks eksplanasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan dua orang guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di Kabupaten Purworejo yaitu dua orang guru dari SMP Negeri 2 Purworejo ada beragam masalah yang mempengaruhi rendahnya kemampuan siswa Kelas VII SMP dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi. Masalah yang paling dominan mempengaruhi

kemampuan siswa dalam kegiatan menulis teks eksplanasi, antara lain (1) minimnya kemampuan siswa dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan, (2) perbedaan latar belakang siswa sehingga mempengaruhi hasil tulisan masing-masing siswa, (3) minimnya media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi, dan (4) minimnya multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk kepingan CD (*Compact Disk*) yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Untuk membantu mengatasi permasalahan dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi maka dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Sanaky, 2013: 3). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat, tentunya juga mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Saat ini, media yang dianggap praktis digunakan dalam proses pembelajaran adalah media yang mampu menyatukan beberapa komponen media (teks, grafik, gambar, video, animasi, dan audio) menjadi satu. Multimedia interaktif merupakan media berbasis komputer yang mampu menyatukan beberapa komponen media tersebut menjadi satu. Proses pembelajaran berbasis komputer memang mulai menjadi solusi dalam menangani masalah-masalah yang sering muncul dalam setiap proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis komputer yang mengacu pada Kurikulum 2013 masih minim. Hal ini karena Kurikulum 2013 baru diterapkan selama dua tahun dan dengan konsep pembelajaran yang berbeda dengan

Kurikulum 2006. Selain itu, teks eksplanasi yang diajarkan dalam Kurikulum 2013 bersifat kompleks. Berdasarkan analisis kebutuhan, tujuan utama dalam pembelajaran teks eksplanasi yaitu siswa mampu menyusun/menulis teks eksplanasi dengan baik. Agar pembelajaran lebih praktis dan terarah sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, maka pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks eksplanasi sangat diperlukan.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif. Arsyad (2011: 9), menjelaskan bahwa media yang baik adalah media yang mampu melibatkan banyak alat indera siswa karena semakin banyak alat indera siswa yang terlibat, semakin besar pula kemungkinan siswa untuk mengerti dan memahami materi pelajaran. Pengembangan multimedia interaktif lebih terarah pada kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi yang mampu membantu proses belajar siswa. Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga diimplementasikan dengan pendekatan proses. Alasan memilih pendekatan proses dikarenakan pendekatan ini relevan dengan proses pembelajaran menulis dan dengan harapan mampu membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi. Selain itu, pendekatan proses ini memiliki sifat yang logis, sistematis, dan memiliki langkah-langkah yang jelas. Pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan beberapa aplikasi yang mampu mendukung dalam proses perancangan multimedia pembelajaran interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa masalah yang dapat diidentifikasi dari uraian latar belakang sebagai berikut.

1. Minimnya kemampuan siswa dalam menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaannya ke dalam bentuk tulisan.
2. Perbedaan latar belakang siswa sehingga mempengaruhi hasil tulisan masing-masing siswa.
3. Minimnya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi.
4. Minimnya multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk kepingan CD (*Compact Disk*) yang mampu digunakan dalam proses pembelajaran menulis teks eksplanasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses bagi peserta didik Kelas VII SMP mulai dari perencanaan, perancangan, pengembangan, dan uji kelayakan perangkat media. Multimedia pembelajaran tersebut dikemas dalam bentuk kepingan CD/cakram padat sebagai upaya memperkaya referensi media pembelajaran dan upaya peningkatan mutu belajar siswa Kelas VII SMP dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran menulis teks eksplanasi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menulis berdasarkan pendekatan proses submateri menulis teks eksplanasi.
2. Mengetahui kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk CD/cakram padat sehingga layak digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Produk media pembelajaran adalah multimedia pembelajaran interaktif.
2. Multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara individu maupun kelompok yang di dalamnya sudah terimplementasi dengan langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses.

3. Isi media pembelajaran interaktif yang dikembangkan, yaitu:

a. Petunjuk penggunaan

Petunjuk penggunaan ini bertujuan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menggunakan media. Petunjuk penggunaan berisi pendahuluan dan petunjuk penggunaan tombol-tombol fungsi dalam media.

b. Kompetensi

Berisi Pendahuluan, Kompetensi berisi Kompetensi Inti (KI), dan Kompetensi Dasar (KD)

c. Materi 1 dan 2

Materi 1 dan 2 berisi tentang pembelajaran teks eksplanasi yang terdiri dari pengertian teks eksplanasi, penjelasan tentang struktur teks eksplanasi, penjelasan tentang ciri bahasa teks eksplanasi, contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, dan contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi.

d. Uji Pemahaman

Berisi soal latihan berupa pilihan ganda dan uraian guna mengukur kemampuan siswa dalam menguasai materi tentang teks eksplanasi yang sudah disajikan dalam menu materi 1 dan materi 2.

e. Evaluasi/ Menulis

Evaluasi berisi langkah-langkah kegiatan menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses yang meliputi pra menulis, menulis draf, menyunting, merevisi, dan mempublikasi.

f. Daftar pustaka

Daftar pustaka berisi sumber pustaka yang digunakan.

g. Profil

Profil berisi identitas diri pengembang media pembelajaran dan dosen pembimbing.

4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran.

- a. *Microsoft Word* untuk perumusan materi.
- b. *Adobe Flash Profesional CS6* dengan *Action Script 2.0* sebagai program utama untuk perancangan media.
- c. *Adobe Photoshop CS6* untuk membuat desain tampilan gambar, tombol-tombol, dan cover CD..
- d. *Adobe Premiere Pro CS3* untuk mengedit video dan suara.
- e. *Paint* dan *Photo scape* untuk pengeditan tampilan *screen shoot*.
- f. *Format factory* untuk mengubah format jenis file video dan suara.

G. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berdasarkan standar kompetensi menulis teks eksplanasi sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat baik secara lisan maupun tulisan berdasarkan pendekatan proses untuk siswa Kelas VII SMP dapat dilakukan dengan asumsi berikut.

- 1. Masih banyak sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan multimedia pembelajaran interaltif yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Guru bahasa Indonesia di tingkat SMP masih membutuhkan multimedia pembelajaran interaktif yang mudah digunakan.
3. Siswa memiliki kualitas belajar yang rendah khususnya terhadap kegiatan pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Namun penelitian pengembangan ini juga memiliki keterbatasan.

1. Penelitian pengembangan ini terbatas pada tahap uji kelayakan saja, tidak sampai pada uji keefektifan media yang dikembangkan dalam KBM.
2. Penelitian ini terbatas pada waktu, dana, kemampuan peneliti, dan tingkat kerumitan penelitian.
3. Kemampuan peneliti terbatas terhadap penggunaan program yang digunakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

H. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan memiliki manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1. Manfaat teoretis

Manfaat teoretis hasil penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan penambah khasanah keilmuan dalam kaitannya dengan pembelajaran menulis teks eksplanasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia, khususnya pada bidang penelitian pengembangan.

2. Manfaat praktis

Multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi siswa, guru, dan penelitian yang lain. Bagi siswa, dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif ini akan mempermudah siswa dalam mengontrol kecepatan belajar sesuai dengan kemampuannya, siswa akan dimudahkan dalam memahami teks eksplanasi dan mampu membantu siswa dalam kegiatan menulis teks eksplanasi. Selain itu, adanya multimedia pembelajaran yang di dalamnya telah terimplementasi dengan pendekatan proses dan dengan desain yang menarik mampu meningkatkan kualitas belajar siswa dalam hal kegiatan menulis. Bagi guru, multimedia pembelajaran dapat bermanfaat untuk menambah referensi media pembelajaran, menambah wawasan guru terhadap model pembelajaran yang menarik, dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Bagi peneliti lain, multimedia pembelajaran ini dapat dijadikan pembanding terutama dalam hal pengembangan multimedia pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

I. Batasan Istilah

Istilah-istilah operasional yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses pembuatan yang meliputi perencanaan, perancangan, dan pengembangan, serta melakukan uji kelayakan produk untuk media yang dikembangkan.

2. Media pembelajaran merupakan alat bantu bagi siswa untuk menambah pengetahuan siswa secara lebih luas dan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada siswa secara aktif (tidak monoton).
3. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.
4. Menulis teks eksplanasi. Menulis merupakan kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan. Sementara teks eksplanasi, merupakan jenis teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena, baik fenomena alam, sosial, budaya, dan lain-lain.
5. Pendekatan proses merupakan pendekatan yang menekankan pada proses belajar, aktivitas, dan kreativitas peserta didik dalam memperoleh pengetahuan keterampilan, nilai dan sikap, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
6. Pengembangan Multimedia Interaktif
Terdapat beberapa langkah pengembangan multimedia interaktif. Seperti langkah-langkah pengembangan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip yang meliputi, tiga atribut (*standars, ongoing evaluation, dan project management*) dan tiga fase (*planning, design, dan development*).

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Sufanti (2010: 61) menjelaskan bahwa istilah media pembelajaran berdekatan dengan istilah-istilah yang lain, yaitu: sarana, prasarana, alat peraga, alat bantu, dan sumber belajar. Menurut Gagne (via Sanaky, 2013: 4) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio-visual serta peralatannya. Sementara Briggs (via Sanaky, 2013: 4) media adalah segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar. Hal yang sama juga disampaikan oleh Sanaky (2013: 4) yang berpendapat media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) (via Arsyad, 2014: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Gagne' dan Briggs (via Arsyad, 2014: 4) secara implisit membagi media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Secara bahasa, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan dan alat) yang dapat dipakai untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya (Suryaman, 2012: 123). Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa segala macam bentuk alat dan bahan seperti, televisi, film, radio, gambar atau foto yang diproyeksikan, grafik, bahan-bahan cetakan, media cetak, dan sejenisnya yang mengandung pesan atau informasi serta memiliki tujuan intruksional kaitannya dengan pengajaran maka disebut media pembelajaran.

Arsyad (2014: 6), mengemukakan beberapa ciri-ciri media yang terkandung dalam setiap batasan-batasan mengenai media pembelajaran.

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/ kaset, *video recorder*).

- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Ada beberapa manfaat praktis penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar menurut Arsyad (2014: 29).

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar mengajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - 1) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - 2) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan mikroskop, film, slide, atau gambar;
 - 3) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.

- 4) objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - 5) kejadian atau proses percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - 6) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang berbeda-beda. Menurut Arsyad (2014, 31-35) media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok berdasarkan perkembangan teknologi.

- a. Media hasil teknologi cetak.

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.

b. Media hasil teknologi audio-visual.

Teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual tidak lepas dari perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, *tape recorder*, dan proyektor visual yang lebar.

c. Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/ materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

d. Media hasil gabungan antara media teknologi cetak dan teknologi komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio.

Sementara itu, berdasarkan pembelajaran bahasa menurut Suryaman (2012: 135-137) macam-macam media pembelajaran disederhanakan ke dalam tiga klasifikasi.

a. Media dilihat dari segi sifatnya.

Media dilihat dari segi sifatnya dapat digolongkan ke dalam media audio, visual, dan audiovisual. Audio digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan perantara berupa suara. Visual digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang memerlukan media film slide, foto, atau transparansi. Penggunaan media visual ini lebih mengutamakan indera penglihatan saat proses pembelajaran. Sementara media audiovisual dalam pembelajaran bahasa Indonesia berupa televisi, film, dan rekaman video. Di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif.

b. Media dilihat dari segi jangkauannya.

Menurut Suryaman (2012: 136), media dilihat dari segi jangkauannya dibagi menjadi dua, yaitu; media yang memiliki daya jangkau luas dan media yang memiliki daya jangkau sempit. Media yang memiliki daya jangkau luas seperti radio dan televisi. Radio dan televisi sangat dibutuhkan dalam pembelajaran berbahasa dan bersastra yang memerlukan berita-berita yang aktual, baik secara audio maupun audiovisual. Sementara media tergolong memiliki daya jangkau sempit merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran berbahasa dan bersastra tidak berhubungan dengan sesuatu yang aktual, seperti berita, melainkan lebih mengarah kepada pembelajaran yang mengandalkan daya

imajinasi dan peningkatan daya pikir siswa. Media yang dimaksud seperti *tape recorder*, video rekaman pementasan drama, film, dan sebagainya yang tidak bersifat aktual.

c. Media dilihat dari segi pemakaiannya.

Menurut Suryaman (2012: 137) sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, beragam jenis media (multimedia) tersebut semakin praktis oleh karena sudah diintegrasikan melalui satu media. Artinya hanya dengan media laptop dan LCD, semua media yang diperlukan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditayangkan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media setidaknya harus memiliki sifat praktis dalam pemakaiannya di setiap proses pembelajaran.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tentunya harus melalui beberapa kriteria pemilihan media. Suryaman (2012: 145), mengemukakan dalam pemilihan media yang terpenting adalah siswa dipermudah, diperkonkret, disenangkan, dan dimotivasi untuk belajar. Artinya, dalam memilih media harus memperhatikan aspek keperluan siswa dan membantu siswa agar lebih mudah dalam belajar.

Beberapa syarat-syarat dalam pemilihan media pembelajaran menurut Suryaman (2012: 145).

a. Media haruslah dapat digunakan untuk mempermudah siswa belajar.

- b. Media yang digunakan haruslah sesuai dengan kompetensi-kompetensi di dalam mata pelajaran.
- c. Media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, keperluan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi efektivitas dan efisiensinya.
- e. Media yang akan digunakan juga harus diperhatikan dari segi kepraktisannya.
- f. Media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi kemenarikannya.

B. Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pencapaian hasil pembelajaran dapat optimal. Maka dalam memanfaatkan komputer sebagai sarana pembelajaran interaktif, diperlukan sejumlah perangkat keras (*hardware*) sebagai fasilitas pendukung (Sanaky, 2013: 206). Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan berbantuan komputer (*Computer-assisted Instruction-CAI*, atau *Computer-assisted Learning-CAL*). Dilihat dari situasi belajarnya di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk tutorial, *drills and practice*, simulasi, dan permainan (Arsyad, 2014: 150).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran yang baik di sekolah tentunya harus memperhatikan beberapa syarat. Pemanfaatan komputer sebagai

media pembelajaran harus mempunyai tujuan untuk memberikan motivasi kepada siswa dan mampu merangsang siswa terhadap hal yang sudah dipelajari maupun belum dipelajari. Media yang baik akan memiliki kemampuan untuk mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan mendorong pembelajar (siswa) untuk melakukan praktek-praktek dengan benar (Sanaky, 2013: 207). Namun, media komputer bukanlah media utama dalam penyampaian pesan dan informasi. Agar pemanfaatan media komputer lebih optimal, maka harus dibarengi dengan perkembangan aplikasi pendukung media pembelajaran berbasis komputer. Menurut Richard (Indrojarwo, 2009:1), multimedia merujuk pada presentasi materi dengan menggunakan kata-kata dan gambar-gambar. Linda dan Robin (Darmawan, 2014: 47), juga menambahkan bahwa multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video. Sementara menurut Munir (2012: 110) multimedia interaktif merupakan suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memiliki fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang berisi kombinasi antara teks, gambar, grafik, animasi, audio, dan video yang bersifat dinamis serta memiliki interaktifitas kepada penggunanya (*user*). Richard (Indrojarwo, 2009:1), pesan-pesan multimedia bisa digambarkan dalam bentuk; media pengiriman (misalnya: layar komputer dan pengeras suara), mode penyajiannya (misalnya: kata-kata,

grafik, animasi, video, dan gambar-gambar), atau modalitas-modalitas indrawi untuk menangkapnya (misalnya: auditori dan visual).

Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikan pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Proses pembelajaran yang melibatkan multimedia juga tidak lepas dari ketelibatan perangkat komputer (*PC*) di dalamnya. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa multimedia tentunya juga harus dikembangkan sesuai dengan kriteria-kriteria pengembangan multimedia pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Peranan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

Multimedia pembelajaran interaktif pada dasarnya dipromosikan untuk mengatasi masalah-masalah yang sering muncul dalam proses pembelajaran. Berikut ini beberapa masalah tersebut (Darmawan, 2014: 53).

- a) Terbatasnya waktu yang tersedia bagi siswa untuk berkonsultasi dengan guru mengenai materi pelajaran dalam mengajar di kelas.
- b) Jumlah siswa yang banyak menyebabkan kurang tersedianya komentar atau jawaban yang cukup jelas dari guru atas pertanyaan yang diajukan siswa secara individual.
- c) Tidak tersedianya bantuan secara langsung dari guru kepada siswa yang sedang menghadapi masalah yang berhubungan dengan materi pelajaran.

- d) Jumlah siswa yang banyak memiliki kecenderungan terjadinya plagiasi (penjiplakan) yang dilakukan beberapa siswa ketika mereka dihadapkan pada suatu masalah yang menuntut mereka untuk bisa menyelesaikan secara individual.
- e) Minimnya kegiatan praktik secara langsung yang dapat mengasah keterampilan siswa.
- f) Menjembatani keterbatasan guru sebagai tenaga pengajar yang mengalami hambatan untuk datang dan mengajar sebagaimana mestinya atau jam mengajar sangat padat sehingga kegiatan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara konvensional.

3. Kriteria Multimedia

Arsyad (2014: 71-74) berpendapat bahwa ada sebelas hal penting yang diperhatikan dalam menentukan kriteria kualitas multimedia berbasis komputer dari aspek pembelajaran, yaitu: (1) pemberi motivasi, (2) memperhatikan perbedaan individual, (3) pemberi tujuan pembelajaran, (4) pengorganisasian isi, (5) persiapan sebelum belajar, (6) melibatkan emosi siswa, (7) membangun partisipasi siswa, (8) mampu memberikan umpan balik, (9) memberikan penguatan kepada siswa, (10) memberikan latihan dan pengulangan, dan (11) membantu dalam penerapan kehidupan.

Sementara Thom (via Sanaky, 2013: 208) membagi enam kriteria penilaian terhadap multimedia interaktif yang baik.

- a) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.
- b) Ada kandungan kognisi.
- c) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum.
- d) Integrasi media, yaitu media itu harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan si pembelajar.
- e) Untuk menarik minat pembelajar, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan tak lupa estetika juga merupakan kriteria.
- f) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

Keberhasilan penggunaan komputer dalam pengajaran amat bergantung kepada faktor seperti proses kognitif dan motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, para ahli telah mencoba untuk mengajukan beberapa prinsip yang menjadi acuan dalam perancangan CAI yang diharapkan bisa melahirkan program CAI yang efektif (Arsyad, 2014: 157-161).

- a) Belajar harus menyenangkan
- b) Interaktivitas

- c) Kesempatan berlatih harus memotivasi, cocok, dan tersedia *feedback*
- d) Menuntun dan melatih siswa dengan lingkungan informal.

Sedangkan Richard E. Mayer (2009) menyebutkan tujuh prinsip desain multimedia untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Prinsip-prinsip tersebut telah dibuktikan melalui penelitian oleh Richard E Mayer dengan menggunakan tes retensi (mengingat) dan tes transfer (memahami).

a) Prinsip multimedia

Siswa dapat belajar dengan lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada hanya menggunakan kata-kata saja. Apabila pengembang multimedia pembelajaran menginginkan peningkatan pemahaman dan meningkatkan mutu desain multimedia maka sajian multimedia hendaknya memadukan dua kata-kata (teks) dan diikuti dengan sajian gambar.

b) Prinsip keterdekatan ruang (*spatial contiguity principle*)

Siswa dapat belajar dengan lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara dekat daripada saat disajikan secara jauh dalam halaman atau layar slide. Gambar dan kata-kata yang disajikan harus saling berdekatan dalam layar. Gambar dan kata-kata yang saling berjauhan akan menyulitkan siswa dalam memahaminya atau bisa jadi bias makna yang disebabkan kata dan gambar yang saling berjauhan tersebut.

c) Prinsip keterdekatan waktu

Siswa dapat belajar dengan lebih baik saat kata-kata dan gambar terkait disajikan secara simultan (berbarengan) daripada suksesif (bergantian). Untuk meningkatkan pemahaman siswa gambar dan teks/kata sebaiknya disajikan

secara berbarengan dalam layar bukan bergantian sebab jika disajikan secara bergantian dapat menyebabkan terjadi kesalahan dalam memproses informasi yaitu hubungan mental antara representasi verbal dan representasi visual tidak terjadi.

d) Prinsip Koherensi

Siswa dapat belajar dengan lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar atau suara-suara tambahan yang tidak memiliki pesan lebih baik dibuang. Unsur-unsur tambahan yang tidak perlu sebaiknya dihilangkan dalam tampilan layar, karena unsur tambahan tersebut akan mengalihkan perhatian siswa dari materi yang penting, bisa mengganggu proses penataan materi, dan justru dapat menggiring siswa pada materi yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

e) Prinsip modalitas

Siswa dapat belajar dengan lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks layar. Gambar-gambar dan kata-kata yang disajikan secara visual (yakni sebagai animasi dan teks) akan menyebabkan saluran visual/pictorial tidak seimbang, begitu juga sebaliknya jika saluran auditori/verbal tidak diterapkan. Oleh karena itu dalam pengembangan multimedia saluran visual dan auditori digunakan secara seimbang.

f) Prinsip redundansi

Siswa dapat belajar dengan lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi dan teks menjadi satu dalam layar. Jika kata-kata dan gambar-gambar disajikan secara visual yakni animasi dan teks akan menyebabkan

saluran visual tidak seimbang sehingga pemrosesan informasi kurang maksimal.

g) Prinsip perbedaan individual

Pengaruh desain lebih kuat terhadap siswa berpengetahuan rendah daripada siswa berpengetahuan tinggi, dan siswa berkemampuan spasial tinggi lebih baik daripada siswa berspasial rendah. Penggunaan multimedia sebaiknya digunakan pada siswa yang belum mempelajari materi bukan untuk mengulang (remidi), sebab siswa yang memiliki pengetahuan kurang tertarik pada unsur-unsur multimedia. Begitu juga siswa yang kemampuan spasial rendah juga tidak begitu tertarik dengan tampilan multimedia.

C. Keterampilan Menulis

1. Pengertian Keterampilan Menulis

Keterampilan menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan dan pikiran ke dalam bentuk tulisan. Menulis merupakan suatu proses merangkai huruf atau angka dengan suatu tanda kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca (Semi, 2007: 14). (Akhadiah, dkk 1977: 8), menulis merupakan suatu bentuk komunikasi yang dimulai dengan pemikiran gagasan yang akan disampaikan kepada khalayak pembaca yang dibatasi oleh jarak dan waktu. Kegiatan menulis menghendaki orang untuk mengusai lambang atau simbol-simbol visual dan aturan tata tulis, khususnya yang menyangkut masalah ejaan (Nurgiantoro, 2010: 423).

Keraf (via Pujiono, 2012: 53), berpendapat bahwa kegiatan menulis adalah untuk mengungkapkan fakta-fakta, gagasan, sikap, pikiran, argumen, perasaan dengan jelas dan efektif kepada pembaca. Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut serta memahami bahasa dan gambaran grafik yang dimaksud (Tarigan, 2008: 22).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, pengalaman, dan perasaan kepada orang lain dengan cara mengorganisasikan lambang bahasa atau huruf menjadi suatu kalimat yang teratur sehingga dapat dipahami oleh orang lain dengan mudah.

2. Fungsi Menulis

Fungsi utama menulis menurut D'Angelo melalui Tarigan (2008: 22) adalah sebagai alat komunikasi tidak langsung. Menulis sangat penting bagi pendidikan karena memudahkan para pelajar berpikir secara kritis. Menulis dapat mempermudah untuk merasakan dan menikmati hubungan-hubungan, memperdalam daya tangkap atau persepsi, memecahkan masalah, dan menyusun urutan sebagai pengalaman. Tulisan membantu seseorang untuk menjelaskan pikiran-pikiran yang belum jelas.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi menulis yaitu sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang digunakan

sebagai alat komunikasi tidak langsung untuk mengemukakan ide-ide baru. Menulis membuat seseorang berpikir secara kritis untuk dapat memperdalam daya tanggap atau persepsi akan sesuatu. Melalui proses menulis seseorang dapat dengan mudah mengorganisasikan dan menjernihkan berbagai konsep untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi.

3. Tujuan Menulis

Tujuan menulis menurut Tarigan (2008: 24) yaitu: (1) memberitahukan atau mengajar, (2) meyakinkan atau mendesak, (3) menghibur atau menyenangkan, dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Menurut Hugo Hartig (via Tarigan 2008: 26) membagi tujuan menulis menjadi beberapa bagian sebagai berikut:

- a. Tujuan penugasan yaitu, penulis menulis karena mendapat tugas, bukan atas kemauan sendiri,
- b. Tujuan altruistik yaitu, menulis yang bertujuan untuk menyenangkan para pembaca dengan karyanya,
- c. Tujuan persuasif yaitu, penulisan yang bertujuan meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan oleh penulis,
- d. Tujuan informasional atau tujuan penerangan yaitu, tulisan bertujuan untuk memberikan informasi atau keterangan kepada pembaca,
- e. Tujuan pernyataan diri, yaitu penulis berusaha memperkenalkan atau menyatakan diri kepada pembaca,

- f. Tujuan kreatif yaitu, penulis bertujuan memiliki nilai-nilai artistik atau nilai-nilai kesenian, dan
- g. Tujuan pemecahan masalah yaitu, penulisan bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi penulis dengan cara menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi, serta meneliti secara cermat pikiran dan gagasannya sendiri agar dapat dimengerti pembaca.

Menurut Semi (2007: 14) menulis memiliki tujuan, antara lain: (1) untuk menceritakan sesuatu, (2) untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, (3) untuk menjelaskan sesuatu, (4) untuk meyakinkan, dan (5) untuk merangkum.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk menuangkan ide dan gagasan seseorang dalam bentuk tulisan. Hal tersebut bertujuan untuk memberi informasi, petunjuk, dan pengarahan untuk meyakinkan pembaca. Kebenaran gagasan yang diutarakan dapat mengarahkan serta mengekspresikan perasaan dalam bentuk tulisan yang utuh dan dapat dipahami oleh pembaca.

C. Teks Eksplanasi

1. Pengertian Teks Eksplanasi

Pardiyono (2007: 155) mengemukakan bahwa teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial. Teks eksplanasi dibuat untuk menjelaskan: 1) mengapa sebuah objek ada seperti sekarang atau 2) untuk menggambarkan bagaimana sebuah objek bekerja. Teks eksplanasi juga bertujuan untuk menggambarkan proses yang terlibat dalam

kinerja dari sebuah objek atau fenomena. Pernyataan yang hampir sama juga dikemukakan oleh Mahsun (2014: 33) bahwa teks eksplanasi memiliki fungsi sosial menjelaskan atau menganalisis proses muncul atau terjadinya sesuatu.

Melalui teks eksplanasi, seorang pembaca dapat memahami dunia dan bagaimana dunia berjalan (berproses). Proses dari penjelasan tersebut digunakan untuk menjelaskan tahapan secara logis mengenai cara kita dan fungsi lingkungan kita secara fisik, serta memahami dan menafsirkan mengapa budaya dan ide-ide serta konsep intelektual dapat berlaku (Knapp dan Watkins, 2005: 125).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial yang bertujuan untuk menggambarkan proses yang terlibat dalam kinerja dari sebuah objek atau fenomena. Melalui teks eksplanasi, seorang pembaca dapat memahami dunia dan bagaimana dunia berjalan (berproses).

2. Struktur Teks Eksplanasi

Pardiyono (2007: 159) juga membagi struktur teks eksplanasi menjadi tiga bagian, yaitu:

a) *General statement* (pernyataan umum)

Pernyataan umum berisi suatu topik yang akan dijelaskan proses keberadaannya, proses terjadinya, proses terbentuknya, dan lain-lain. Pada bagian ini, pernyataan yang dipaparkan harus bersifat ringkas, menarik, dan jelas sehingga mampu membangkitkan minat pembaca untuk membaca detailnya.

Contoh (Knapp dan Watkins, 2005: 129):

SIKLUS AIR

Hujan datang dari awan. Hujan membantu semua dalam menjaga keberlangsungan hidup. Hewan dan tumbuhan membutuhkan hujan.

b) *Sequence of explanation* (urutan penjelasan)

Urutan penjelasan berisi tentang proses keberadaan atau terjadinya suatu fenomena. Adapun salah satu ciri yang dapat menjelaskan bagian ini adalah dapat menjawab pertanyaan ‘bagaimana’. Ciri yang lain adalah penggunaan penanda urutan, mengingat proses perlu dijelaskan secara bertahap. Misalnya dengan menggunakan kata pertama, kedua, ketiga, dan seterusnya.

Contoh (Knapp dan Watkins, 2005: 129):

Hujan turun meresap ke dalam tanah dan juga mengalir di sungai-sungai. Kemudian tanaman-tanaman menyerap air dan hewan-hewan meminum air. Selain itu, air juga akan mengalir ke laut dan kemudian matahari menyerap air kembali ke awan dan menjadi hujan kembali.

c) *Closing* (penutup)

Penutup berisi kesimpulan atau pernyataan tentang apa yang telah dijelaskan. Bagian penutup bersifat opsional.

Contoh (Knapp dan Watkins, 2005: 129):

Saya suka hujan. Hujan baik untukmu.

3. Unsur Kebahasaan Teks Eksplanasi

Unsur kebahasaan teks eksplanasi sebagaimana yang dimuat dalam buku Bahasa Indonesia rancangan Kemendikbud (2013: 121-122) di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Konjungsi

Konjungsi digunakan untuk menggabungkan kata, kelompok kata, atau klausa. Konjungsi itu ada yang berupa penambahan (*dan*), perlawanan (*tetapi*), sebab-akibat (*karena, sehingga*), dan pemilihan (*atau*).

b) Penggunaan kata kerja kopula atau penghubung

Kalimat dalam teks eksplanasi dapat berupa kalimat definisi dan kalimat penjelas. Kalimat definisi berisi kata kerja kopula atau penghubung, seperti: *adalah, ialah, dan merupakan*.

c) Penggunaan kata kerja aksi

Dalam teks eksplanasi, kata kerja yang digunakan dalam kalimat penjelas berupa kata kerja aksi, seperti: *menyebabkan*.

d) Dimungkinkan menggunakan istilah ilmiah

Dalam teks eksplanasi, perlu menggunakan kata atau istilah ilmiah.

Sementara itu menurut Priyatni (2014: 85) ciri-ciri bahasa teks eksplanasi, meliputi:

a) Memuat istilah.

Contoh: badai tropis, siklon, bibit badai, kluster badai, gaya coriolis, derajat bintang, dan lain-lain.

- b) Struktur kalimatnya menggunakan kata sambung yang menunjukkan hubungan sebab-akibat.

Contoh:

- *Penyebab* angin topan adalah tingginya suhu permukaan laut.

- c) Menjelaskan kondisi (menjelaskan fenomena bukan menceritakan masa lalu).

Contoh:

- Badai tropis *adalah* fenomena alam ekstrim hasil interaksi laut dan atmosfer berupa sistem awan, panas, dan badai yang terorganisir dan berputar dengan sirkulasi tertutup tingkat rendah berlawanan arah jarum jam di belahan bumi utara dan searah jarum jam di belahan bumi selatan.

- d) Penggunaan konjungsi urutan/sekuen.

Contoh:

- Tahapan terjadi badai tropis:

Tahap 1

Terjadinya badai tropis *diawali* dengan munculnya

Tahap 2

Dan seterusnya.

D. Pendekatan Proses

Nurgiantoro (1988: 273) menyatakan bahwa menulis adalah aktivitas aktif produktif, yaitu aktivitas menghasilkan bahasa. Pembelajaran menulis dengan pendekatan proses meliputi lima tahap, yakni pramenulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasi (Tomkins & Hoskisson, 1995).

1. Pramenulis

Pramenulis adalah tahap persiapan untuk menulis. Tahap ini sangat penting dan menentukan dalam tahap-tahap menulis selanjutnya. Adapun hal-hal yang dilakukan siswa dalam tahap ini adalah: (1) memilih topik, (2) mempertimbangkan tujuan, bentuk, dan pembaca, dan (3) memperoleh dan menyusun ide-ide. Siswa dipersilahkan untuk menentukan topik karangan sendiri.

2. Menulis Draf

Pada tahap menulis draf siswa diminta hanya mengekspresikan ide-ide mereka ke dalam tulisan kasar. Karena penulis tidak memulai menulis dengan komposisi yang siap seperti disusun dalam pikiran mereka, siswa memulai menulis draf ini dengan ide-ide yang sifatnya tentatif. Pada tahap membuat draf ini, waktu lebih difokuskan pada mengeluarkan ide-ide dengan sedikit atau tidak sama sekali memperhatikan pada aspek-aspek teknis menulis seperti ejaan, penggunaan istilah, atau struktur.

3. Merevisi

Pada tahap merevisi siswa memperbaiki ide-ide mereka dalam karangan. Merevisi bukanlah membuat karangan menjadi lebih halus, tetapi kegiatan ini lebih berfokus pada penambahan, pengurangan, penghilangan, dan penyusunan kembali isi karangan sesuai dengan kebutuhan atau keinginan pembaca. Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan siswa pada tahap ini adalah: (1) membaca ulang seluruh draf, (2) sharing atau berbagi pengalaman tentang draf kasar karangan dengan teman dalam kelompok, dan

(3) mengubah atau merevisi tulisan dengan memperhatikan reaksi, komentar atau masukan dari teman atau guru.

4. Menyunting

Tahap berikutnya adalah menyunting. Fokus dari tahap menyunting ini adalah mengadakan perubahan-perubahan aspek mekanik karangan. Siswa memperbaiki karangan mereka dengan memperbaiki ejaan atau kesalahan mekanik yang lain. Tujuannya adalah untuk membuat karangan lebih mudah dibaca orang lain.

5. Mempublikasi

Pada tahap mempublikasi, tahap akhir menulis, siswa mempublikasikan tulisan mereka dalam bentuk yang sesuai atau berbagi tulisan dengan pembaca yang telah ditentukan. Pembaca bisa teman sekelas, guru, pegawai sekolah, atau bahkan kepala sekolah. Dalam tahap mempublikasi ini, dapat juga dilakukan dengan konsep *author chair* atau kursi penulis. Siswa yang telah selesai melakukan kegiatan menulis, maju ke depan dan duduk di kursi itu. Selanjutnya ia membaca hasil karyanya, sementara itu para siswa lain dan guru memberikan perhatian dan menyampaikan aplaus dengan bertepuk tangan setelah pembacaan selesai. Pembacaan hasil karya siswa itu dapat meliputi sebagian atau seluruh siswa.

E. Pengembangan Multimedia Interaktif

Luther (via Sutopo, 2012: 128-129) menyatakan ada enam tahap dalam pengembangan multimedia, yaitu: (1) konsep, memutuskan jenis multimedia dan

subjek yang akan dibuat; (2) desain, meliputi penulisan naskah, pembuatan *storyboard* dan struktur navigasi, serta beberapa langkah desain lainnya; (3) pengumpulan dan pemilihan materi, meliputi pengumpulan semua data, audio, video, dan gambar; (4) produksi, mulai mengembangkan multimedia (5) pengujian, selama pengujian aplikasi dijalankan dan diperiksa untuk memastikan pengembangan multimedia yang dilakukan sesuai dengan apa yang dirancang atau tidak; dan (6) distribusi produk, meliputi penggandaan produk dan distribusi kepada pengguna.

Hal yang sama juga diungkapkan oleh Vaughan (via Sutopo, 2012: 129-130) yang membagi tahapan-tahapan multimedia ke dalam 6 tahap, meliputi: (1) analisis; (2) *pretesting* yang meliputi identifikasi kebutuhan, pembuatan *outline*, serta pembuatan *prototype*; (3) pengembangan *prototype*, desain visual tampilan dan kesesuaian desain dengan perencanaan; (4) *alpha development*, meliputi tahap pembuatan *storyboard*, ilustrasi, audio dan video, serta pemecahan masalah teknis penghambat pengembangan; (5) *beta development*, meliputi pembuatan dokumen manual dan kemasan, mater file, serta pemberitahuan kepada media; dan (6) *delivery*, meliputi penyiapan dukungan teknis, peluncuran produk, pengadaan produk, dan penyelesaian pembayaran kepada semua pihak. *Delivery* dapat berupa *file* presentasi, CD ROM, maupun penggunaan pada *Web site*.

Pengembangan media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (via Sujarwo, 2015: 51-57). Model pengembangan dan desain multimedia ini mempunyai tiga atribut (*three attributes*) dan tiga fase (*three*

phases). Tiga atribut tersebut adalah *standards*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Sementara itu, tiga fasenya adalah *planning*, *design*, dan *development*.



Gambar 1. Model Desain dan Pengembangan Alessi & Trollip (via Sujarwo 2015: 49)

1. *Standards*

Standards merupakan langkah awal atau fondasi dari sebuah proyek penelitian. Di dalamnya mendefinisikan kualitas proyek yang direncanakan, poin-poin yang diperhitungkan untuk menentukan kualitas terdapat dalam fase perencanaan (*planning*). *Standards* diambil dari dua sumber, yang pertama; *standards* yang telah ditetapkan oleh evaluasi yang dilakukan terus menerus dari tahap awal hingga akhir. Evaluasi selalu dilakukan dengan mengacu pada *standards* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Semua komponen dalam proyek harus di uji, dievaluasi, dan jika perlu direvisi sebelum produk akhir.

2. *Ongoing Evaluation*

Ongoing evaluation adalah evaluasi yang dilakukan terus menerus dari tahap awal hingga akhir. Evaluasi selalu dilakukan dengan mengacu pada *standards* yang sudah ditetapkan sebelumnya. Semua komponen dalam proyek harus di uji, dievaluasi, dan jika perlu direvisi sebelum produk akhir.

3. *Project Management*

Project management mengatur sumber-sumber, seperti: uang, waktu, materi, dan lain-lain. Bagian dari proses ini adalah untuk perencanaan di awal proyek, seperti: pembuatan matrik kerja, memonitor kemajuan yang dicapai, dan bagian yang paling penting adalah komunikasi antartim. Pengaturan manajemen yang bagus merupakan kunci keberhasilan proyek.

Sementara itu, langkah-langkah pengembangan meliputi *planning*, *design*, dan *development*.

1. *Planning* (Perencanaan)

Perencanaan merupakan tahap awal produksi multimedia. Perencanaan yang matang dan bijaksana membuat tahap pengembangan menjadi mudah. Terdapat beberapa langkah dalam membuat perencanaan:

- a. Pertama, ruang lingkup secara keseluruhan harus ditentukan, termasuk hasil yang akan di capai. Langkah ini melibatkan kelompok sasaran untuk menentukan kebutuhan dalam proses perencanaan.
- b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik dan memastikan konten akan disajikan dalam konteks yang sesuai. Mengetahui karakteristik peserta didik dapat dilakukan dengan pengamatan dalam proses pembelajaran,

langkah ini merupakan bagian penting dari proses perencanaan. Materi dalam ruang lingkup harus ditentukan sehingga dapat diharapkan dan direncanakan.

- c. Menetapkan keterbatasan, merupakan langkah yang sangat penting di mana "tim proyek harus memiliki pemahaman yang baik dari semua isu yang akan berdampak pada desain dan pengembangan proyek, serta pengiriman dan operasi dari proyek akhir". Dalam dokumen kendala, ada bagian untuk perangkat keras, perangkat lunak, anggaran, waktu, tanggung jawab klien, tanggung jawab pengembang, konten, dan perizinan.
- d. Menyiapkan biaya pengembangan produk, perencanaan dokumen memperkirakan biaya yang dikeluarkan untuk mengembangkan produk.
- e. Menghasilkan dokumen perencanaan, dokumen perencanaan mencakup manajemen anggaran dan manajemen waktu.
- f. Menentukan dan mengumpulkan sumber daya, dalam langkah ini mengumpulkan semua bahan sumber daya yang mungkin diperlukan selama proyek. Tiga jenis bahan sumber daya yang berkaitan dengan materi pelajaran, bahan terkait dengan pengembangan instruksional dan proses pengajaran, dan materi yang berhubungan pengembangan produk tersebut.
- g. Melakukan curah pendapat awal, merupakan proses penting yang terjadi dalam tahap perencanaan. *Brainstorming* adalah cara untuk membantu pengembang datang dengan ide-ide kreatif.

- h. Menentukan tampilan dan nuansa. *Prototype* adalah cara yang baik untuk memastikan produk ini memiliki tampilan dan nuansa yang mereka impikan. Hal ini juga menghemat banyak waktu dan biaya karena hanya sampel atau proyek miniatur yang dibuat.
- i. Mendapatkan persetujuan. Dengan mendapatkan persetujuan menunjukkan bahwa sampai dengan akhir perencanaan segala tahap dapat diterima. Tujuannya untuk mencegah masalah yang mungkin terjadi kemudian dalam proyek ini.

2. *Design* (Desain)

Tahap desain menentukan konten dan bagaimana pengguna akan berinteraksi.

Pada tahap desain beberapa langkah yang dilakukan antara lain:

- a. Mengembangkan ide, pada tahap ini *brainstorming* digunakan untuk ide spesifik tentang metode pembelajaran. Apa dan bagaimana pembelajaran termasuk dalam proses seperti konsep-konsep dalam materi dan tujuan pengembangan.
- b. Analisis kompetensi, konsep analisis lebih lanjut digunakan untuk mengeksplorasi informasi yang terdapat dalam program. Analisis konsep melihat keterkaitan antara konsep. Beberapa informasi yang relevan, sedangkan bagian lain yang tidak relevan. Relevan informasi dan faktor-faktor yang terkait harus diidentifikasi terlebih dahulu.
- c. Deskripsi program awal, melakukan deskripsi program pendahuluan, isi dianalisis dan ide-ide pembelajaran terintegrasi dalam analisis instruksional. "Analisis Instruksional meliputi identifikasi jenis belajar,

identifikasi prosedur yang harus dipelajari, identifikasi keterampilan bawahan dan mendukung, dan integrasi semua ini menjadi apa yang disebut peta belajar.

- d. Menyiapkan *prototype*, sebuah program dapat terlihat melalui konsep dan menggambarannya dalam kata-kata.
- e. Membuat diagram alur dan *storyboard*, berguna untuk para desainer untuk menganalisis komponen program dan urutan untuk pemahaman terhadap penyampaian informasi. *Flowchart* digunakan menunjukkan struktur dan urutan proyek, sedangkan *storyboard* menunjukkan rincian dari apa yang akan ditampilkan pada program.
- f. Menyiapkan *script*, *script* ini terutama teks tertulis untuk audio atau video dalam proyek.
- g. Mendapatkan persetujuan, memastikan segalanya memenuhi kebutuhan dan harapan mereka hingga tahap desain.

3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan merupakan implementasi dari desain, termasuk program, menyelesaikan bahan, dan revisi. Berikut langkah tahap pengembangan yang dapat dilaksanakan.

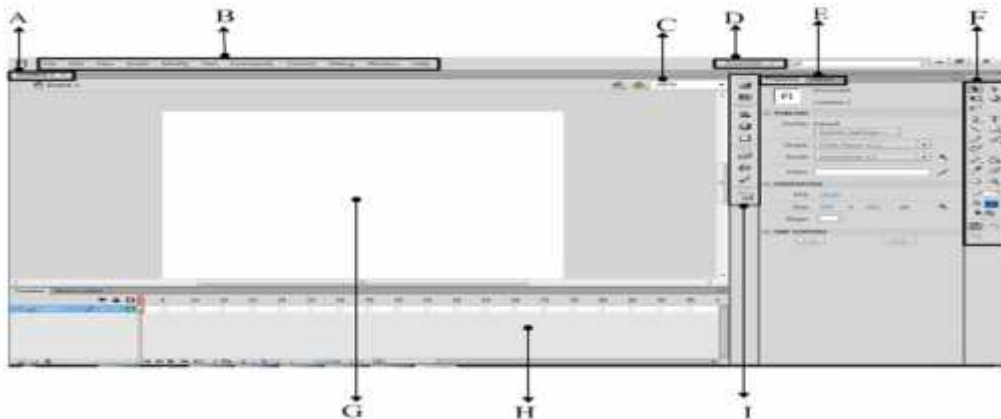
- a. Menyiapkan komponen teks, dianjurkan untuk menggunakan pengolah kata agar dengan mudah struktur kata dapat dipahami.
- b. Menulis kode program, mencakup metode beragam melaksanakan konten pada komputer.

- c. Membuat grafik, dibuat agar tetap konsisten pada tingkat yang sama dari kekayaan dan karakter. Pilihan grafis yang di gunakan juga harus sesuai dengan tujuan program.
- d. Menghasilkan audio dan video, audio menawarkan keuntungan untuk peserta didik yang mengalami kesulitan membaca. Audio juga menarik perhatian yang dapat bertindak sebagai narator yang tak terlihat untuk foto-foto atau animasi *GIF*.
- e. Merakit atau menggabungkan bagian, semua potongan program ini digabungkan setelah itu diproduksi yang menjadi draft pertama program.
- f. Siapkan bahan-bahan pendukung, bahan eksternal, seperti manual proyek dan buku referensi.
- g. Melakukan tes *alpha*, yang merupakan evaluasi dari program yang dilakukan oleh ahli desain dan pengembang. Mengevaluasi konten, materi, dan pemrograman.
- h. Membuat revisi, berdasarkan evaluasi selama tes alpa maka dilakukan revisi produk dengan tujuan memperbaiki.
- i. Melakukan pengujian beta, yang dilakukan oleh pengguna. Terdapat tujuh langkah proses yang dilakukan selama tes beta:
 - a) memilih peserta didik;
 - b) menjelaskan prosedur kepada mereka;
 - c) mengamati berapa banyak materi pelajaran yang dipahami;
 - d) mengamati melalui program;
 - e) melakukan wawancara;

- f) Menilai hasil belajar;
- g) Merevisi program.
- j. Membuat revisi terakhir berdasarkan data yang diperoleh dari pengujian beta, untuk memutuskan apakah program perlu revisi lebih lanjut.
- k. Mendapatkan persetujuan, menyatakan program dan segala sesuatu yang dapat diterima
- l. Validasi program, proses pengujian apakah program tersebut memenuhi tujuannya dalam lingkungan belajar yang nyata.

F. *Adobe Flash Profesional CS6*

Adobe Flash Profesional CS6, merupakan aplikasi/ *software* animasi 2D vektor yang dapat digunakan untuk pengolahan animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *web*, *banner* iklan, presentasi, dan sebagainya. *Adobe Flash Profesional CS 6* mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang tidak hanya disajikan menggunakan dekstop saja melainkan mampu disajikan ke dalam beberapa perangkat media seperti tablet, *smartphone*, dan televisi. Oleh karena itu pemilihan *software Adobe Flash Profesional CS 6* cukup tepat untuk mengembangkan media menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses. Berikut ini merupakan tampilan kerja dan penjelasan dari istilah-istilah yang digunakan dalam *Adobe Flash Profesional CS 6*.



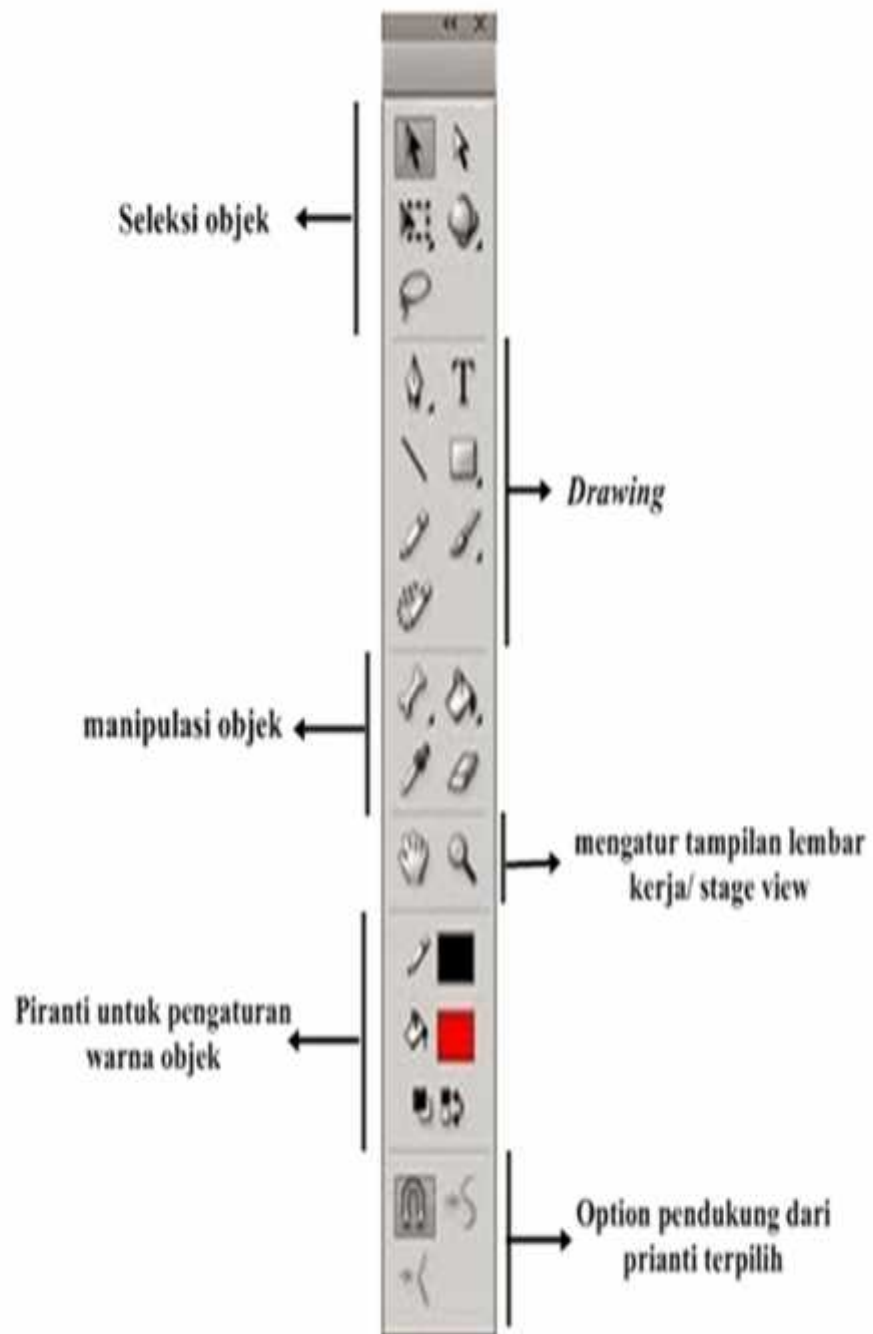
Gambar 2. Tampilan Lembar Kerja *Adobe Flash Profesional CS6*.

Keterangan gambar:

Tabel 1. Istilah-istilah dalam lembar kerja *Adobe Flash Profesional CS6*

KODE	ISTILAH	KETERANGAN
A	<i>Utilitied-1/ tabulasi dokumen</i>	Merupakan tabulasi dari lembar kerja atau <i>stage</i> yang sedang bekerja.
B	<i>Menu</i>	Kumpulan perintah dalam bentuk teks.
C	<i>Scale view</i>	Untuk mengatur skala lembar kerja
D	<i>Workspace</i>	Untuk mengatur tampilan area kerja <i>Adobe Flash Profesional CS6</i> .
E	<i>Properties</i>	Untuk mengatur objek, <i>frame</i> , dan <i>stage</i> yang dipilih.
F	<i>Tools/toolbox</i>	Bagian yang berisi tombol-tombol untuk membuat, mengatur dan mendesain objek.
G	<i>Stage</i>	Merupakan lembar kerja untuk meletakkan gambar-gambar animasi.
H	<i>Timeline</i>	Bagian untuk mengatur dan mengontrol isi dokumen dalam layer dan frame.
I	<i>Expand panel</i>	

(Madcoms, 2012: 4-7)



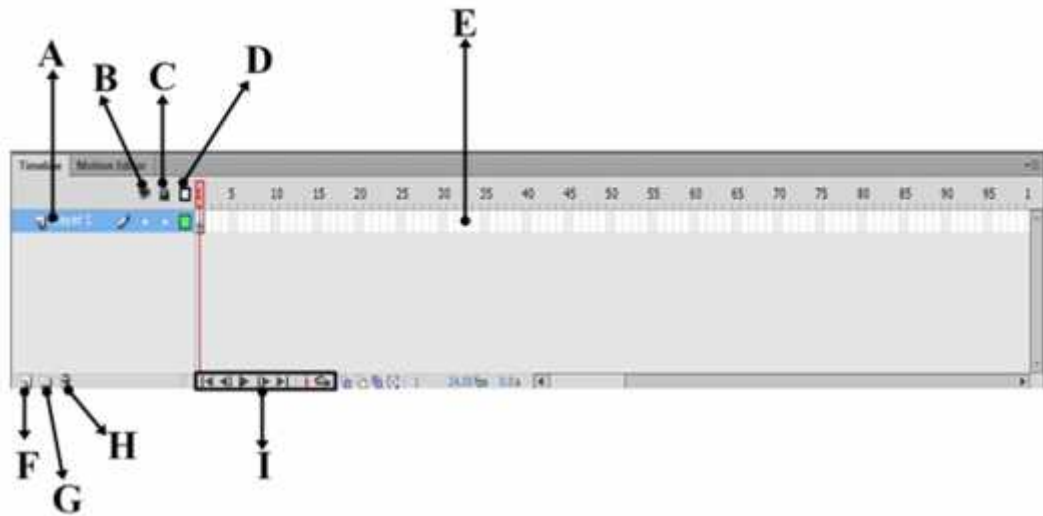
Gambar 3. **Tampilan *Panel Tools/ Tool Box* Adobe Flash Profesional CS6**
(Madcoms, 2012: 7)

Keterangan masing-masing *panel tool/tool box*:

Tabel 2. Fungsi masing-masing *panel tools/tool box*

TOMBOL	FUNGSI
 <i>Selection</i>	Untuk menyeleksi objek.
 <i>Subselection</i>	Untuk menyeleksi dan mengedit objek.
 <i>Free transform</i>	Untuk mengatur ukuran dan arah objek dengan bebas.
 <i>3D Rotation</i>	Untuk memutar <i>movie clip</i> secara tiga dimensi.
 <i>lasso</i>	Untuk menyeleksi objek dengan pola seleksi bebas.
 <i>Pen</i>	Untuk menggambar garis lurus dan lengkung.
 <i>Text</i>	Untuk mengetik teks dan paragraf.
 <i>Line</i>	Untuk menggambar garis lurus.
 <i>Rectangle</i>	Untuk menggambar objek kotak, lingkaran, dan lainnya.
 <i>Pencil</i>	Untuk menggambar dengan coretan pensil.
 <i>Brush</i>	Untuk menggambar dengan polesan kuas.
 <i>Deco</i>	Untuk membuat dekorasi pada sebuah area.
 <i>Bone</i>	Untuk menghubungkan antar objek keperluan animasi.
 <i>Paint Bucket</i>	Untuk memberi warna bidang objek.
 <i>Eyedropper</i>	Untuk mengambil sampel warna pada setiap objek.
 <i>Eraser</i>	Untuk menghapus objek.
 <i>hand</i>	Untuk menggeser area lembar kerja atau <i>stage</i> .
 <i>zoom</i>	Untuk memperbesar atau memperkecil <i>stage</i> .
 <i>Stroke color</i>	Untuk mewarnai garis objek.
 <i>Fill color</i>	Untuk mewarnai bidang objek.
 <i>Black and White</i>	Untuk mengubah warna dasar menjadi hitam putih.
 <i>Swap Colors</i>	Untuk membalik warna <i>stroke</i> dan <i>fill</i>
 <i>Snap to objects</i>	Untuk mematikan atau menghidupkan <i>Snap to objects</i> .
 <i>Option 1</i>	<i>Option</i> pendukung dari tombol yang dipilih
 <i>Option 2</i>	<i>Option</i> pendukung dari tombol yang dipilih

(Madcoms, 2013: 17-18)



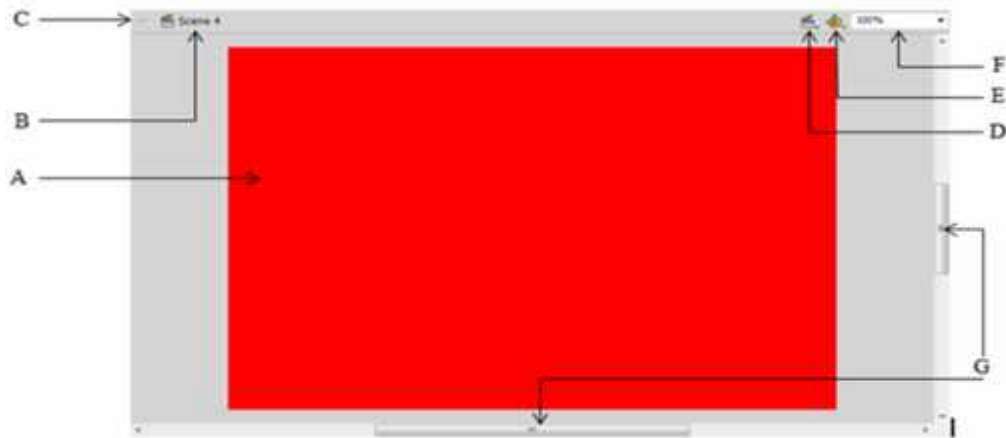
Gambar 4. Tampilan *Timeline Adobe Flash Professional CS6*

Keterangan gambar:

Tabel 3. Fungsi masing-masing komponen dalam tampilan *Timeline*

Kode	Nama	Fungsi
A	<i>Layer name</i>	Menunjukkan layer yang sedang aktif atau terpilih. Di dalam layer terdapat frame-frame yang nantinya digunakan sebagai tempat untuk menyimpan objek.
B	<i>Show/ hide</i>	Untuk menampilkan atau menyembunyikan objek dalam layer terpilih.
C	<i>Lock</i>	Untuk mengunci layer terpilih, sehingga objek yang terdapat di dalam layer tersebut tidak akan bisa diedit atau diatur.
D	<i>Outline</i>	Untuk menampilkan garis objek pada layer terpilih.
E	<i>Frame</i>	Tempat untuk meletakkan objek atau animasi.
F	<i>New layer</i>	Untuk membuat layer baru.
G	<i>New folder</i>	Untuk membuka folder baru.
H	<i>Delete</i>	Untuk menghapus layer atau folder.
I	<i>Control frame</i>	Untuk menjalankan animasi. Terdapat control loop yang memungkinkan untuk mengatur pengulangan animasi

(Madcoms, 2012: 45)



Gambar 5. **Tampilan Stage Adobe Flash Profesional CS6**

Keterangan gambar:

Tabel 4. **Fungsi masing-masing komponen dalam tampilan Stage**

Kode	Nama	Fungsi
A	<i>Stage</i>	Lembar kerja untuk menyusun objek yang akan dianimasikan.
B	<i>Scene</i>	Menunjukkan nama <i>scene</i> yang aktif.
C	<i>Panah</i>	Digunakan untuk berpindah dari lembar kerja simbol ke lembar kerja utama .
D	<i>Edit scene</i>	Untuk memilih nama <i>scene</i> yang akan diedit.
E	<i>Edit symbol</i>	Untuk memilih nama simbolyang akan diedit.
F	<i>Scale</i>	Untuk mengatur besar kecilnya tampilan <i>stage</i> .
G	<i>scrollbar</i>	Untuk menggeser lembar kerja secara vertikal maupun horizontal.

(Madcoms, 2012)

G. Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang relevan dan mendukung penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dienur Ainuzzaman (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis *Adobe Flash Pro CS5* pada Siswa Kelas VII Kurikulum 2013”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat multimedia pembelajaran dalam bentuk CD yang berisi file exe. swf. dan html. yang telah dinyatakan layak digunakan oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia sebagai sumber belajar dan alat bantu pembelajaran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Anton Sujarwo (2015) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Materi Teks Ekplanasi Peserta Didik Kelas VII SMP”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif pada materi teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP layak digunakan sebagai sumber belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Sari Nur Saptanti (2008) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berdasarkan dari validasi ahli materi, ahli media, uji kelompok kecil, dan uji kelompok besar program pembelajaran dalam bentuk cakram padat dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak fabel. Kesimpulan dari penelitian Sari Nur Saptanti ini layak untuk diseminasi sebagai salah satu strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari beberapa penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia mampu memberikan dampak positif bagi setiap proses pembelajaran. Atas dasar simpulan di atas maka pembelajaran dengan materi menulis teks eksplanasi dengan bantuan media pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Adanya media pembelajaran mendorong siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran.

H. Kerangka Pikir

Berdasarkan Kurikulum 2013 khusus pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa kelas VII SMP, terdapat beberapa teks yang harus dipelajari oleh siswa; antara lain, teks hasil observasi, teks tanggapan deskriptif, teks eksposisi, teks eksplanasi, dan teks cerita pendek. Namun, hal yang terpenting dan selalu menjadi perhatian serius adalah tentang bagaimana cara penyampaian suatu materi pembelajaran agar dapat diterima dan dipahami oleh siswa dengan baik. Pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh metode guru dalam mengajar, dan penggunaan media pembelajaran. Tidak hanya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran saja, tetapi juga siswa harus mampu menulis berbagai jenis teks yang disajikan dalam Kurikulum 2013 tersebut.

Hadirnya media pembelajaran mampu mendukung keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami perkembangan. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis komputer (multimedia). Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran interaktif yang variatif dan menarik serta mampu

memberikan umpan-balik (*feedback*) kepada siswa. Saat ini ada beberapa aplikasi-aplikasi yang mampu membantu dan mampu digunakan untuk merancang multimedia pembelajaran, salah satunya *Adobe Flash Profesional CS6*. Atas dasar teori dan permasalahan-permasalahan di atas maka peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses. Oleh karena itu, dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi menulis teks eksplanasi, mampu membantu siswa dalam memahami materi teks eksplanasi dengan baik, dan mampu membantu siswa dalam menulis teks eksplanasi dengan mudah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan *Research and Development (R & D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Penelitian ini mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa kelas VII SMP.

B. Model Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa kelas VII SMP. Multimedia interaktif tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks eksplanasi. Pengembangan media ini didasarkan pada model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (via Sujarwo, 2015: 51). Tahapan-tahapan dalam pengembangan ini meliputi tahap perencanaan, desain, dan pengembangan.

C. Prosedur Pengembangan

Berikut ini prosedur penelitian pengembangan multimedia ini.

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini sebagai berikut.

- a. Langkah awal pada tahap ini yaitu studi lapangan dan studi pustaka. Studi lapangan dilakukan untuk menganalisis kebutuhan di lapangan. Sedangkan studi pustaka yang dilakukan dengan cara meninjau materi yang akan dikembangkan ke dalam media pembelajaran berdasarkan silabus dan Kurikulum 2013.
- b. Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber materi teks eksplanasi, diantaranya dari buku Bahasa Indonesia SMP, buku-buku rujukan materi, artikel, dan lain-lain.

2. Desain

Pada tahap desain ini meliputi beberapa hal berikut.

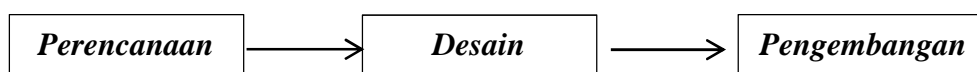
- a. Melakukan analisis dan perancangan konsep yang disesuaikan dengan materi yang sudah diperoleh.
- b. Membuat *flowchart* (diagram alur media) dan *storyboard*.

3. Pengembangan

Setelah tahap perencanaan dan desain, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut.

- a. Menyiapkan teks, suara, dan video.
- b. Menggabungkan bahan-bahan yang sudah diperoleh.
- c. Menyiapkan materi-materi pendukung.
- d. Mulai membuat produk.
- e. Melakukan uji validitas produk yang terdiri dari:

- 1) Uji *alpha*, yaitu memvalidasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.
 - 2) Merevisi produk tahap awal.
 - 3) Uji *beta*, yaitu mengujicobakan produk kepada guru dan siswa.
- f. Melakukan revisi tahap akhir produk.



Gambar 6. **Garis Besar Tahapan Penelitian dan Pengembangan**

D. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba produk ini dalam tahapan pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (via Sujarwo, 2015: 51) terdapat pada tahap pengembangan. Desain uji coba produk ini dilakukan guna mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Desain uji coba dalam penelitian ini melalui dua fase yakni uji *alpha* dan uji *beta*.

1. Uji Alpha

Pada tahap uji *alpha* ini dilakukan penilaian terhadap kelayakan media yang dilakukan oleh ahli dan pakar dibidangnya. Di dalam penelitian ini uji *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Hasil evaluasi pada uji *alpha* ini digunakan sebagai dasar revisi produk tahap awal.

2. Uji *Beta*

Uji *beta* adalah pengujian produk kepada pengguna. Uji *beta* dilakukan pada pengguna yakni guru dan siswa. Tahap ini dilakukan penilaian oleh pengguna. Hasil penilaian berupa respon/tanggapan dari pengguna digunakan untuk mengukur kelayakan media.

E. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah ahli media seorang dosen dari Jurusan Kurikulum dan Teknik Pendidikan dan ahli materi seorang dosen Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai subjek untuk uji *alpha*.. Sementara 20 siswa kelas VII SMP N 2 Purworejo dan seorang guru sebagai uji *beta*.

F. Jenis Data

Jenis data dari penelitian ini berupa data kualitatif dan kuantitatif menggunakan skala *likert*. Skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2014: 134). Skala *likert* dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kualitas media pembelajaran menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses yang diperoleh dari angket uji ahli materi pembelajaran dan ahli media pembelajaran, angket guru dan siswa sebagai pengguna, serta dilengkapi hasil uji coba terbatas oleh siswa. Data kualitatif berdasarkan skala *likert* berupa nilai kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat tidak baik.

Sementara data kuantitatif berupa skor penilaian dengan skala angka 1 sampai 5. Hasil konversi nilai akan menunjukkan kategori dari nilai validasi yang dihasilkan. Data hasil konversi tersebut juga akan menunjukkan tingkat kelayakan suatu produk yang dikembangkan.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa kusioner atau angket yang disusun dan dikembangkan berdasarkan skala *likert*. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2014: 199). Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas multimedia pembelajaran menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses. Instrumen ini ditujukan kepada dosen ahli media dan dosen ahli materi pada saat uji *alpha*, serta guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan siswa pada saat uji *beta* dengan indikator yang berbeda-beda. Data yang diperoleh dari angket ini adalah data kuantitatif. Instrumen yang dikembangkan ini dibuat dalam bentuk *checklist* dengan memberi tanda (). Menurut Arikunto (2010: 209), prosedur yang ditempuh dalam pengadaan instrumen yang baik adalah:

- a. Perencanaan, meliputi perumusan tujuan penelitian, menentukan variabel, kategorisasi variabel. Untuk tes, langkah ini meliputi perumusan tujuan dan pembuatan tabel spesifikasi.
- b. Penulisan butir soal, atau item kuesioner, penyusunan skala, penyusunan pedoman wawancara.

- c. Penyuntingan, yaitu melengkapi instrumen dengan pedoman mengerjakan surat pengantar, kunci jawaban, dan hal-hal lain yang diperlukan.
- d. Evaluasi instrumen, yaitu dilakukan oleh dosen pembimbing penelitian atau dosen ahli evaluasi instrumen.
- e. Analisis hasil, analisis item, melihat pola jawaban peninjauan saran-saran, dan sebagainya.
- f. Mengadakan revisi terhadap item-item yang dirasa kurang baik, dengan mendasarkan diri pada data sewaktu evaluasi.

H. Uji Validitas Instrumen

Sebelum digunakan untuk menguji kualitas produk, instrumen terlebih dahulu dilakukan uji validasi instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan peneliti dan mampu mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2012: 211). Pengujian instrumen ini dilakukan agar instrumen dapat mengukur aspek yang harus diukur secara tepat. Untuk memperoleh informasi tentang validitas instrumen yang akan digunakan untuk menguji kualitas produk, maka butir-butir instrumen diserahkan kepada dosen pembimbing dan dosen ahli/pakar yang dipandang sesuai untuk memberikan penilaian (*expert judgment*) terhadap aspek-aspek yang tercantum pada instrumen.

I. Kisi-kisi Instrumen

Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian yang digunakan untuk validitas instrumen.

Tabel 5: **Kisi-kisi Validasi Ahli Materi**

I. ASPEK KELAYAKAN ISI	
Sub Indikator	Indikator
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Kesesuaian tujuan dengan indikator
	2. Ketepatan materi teks eksplanasi
	3. Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD
	4. Ketepatan pemilihan gambar, video, dan contoh teks eksplanasi
	5. Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa
B. Keakuratan Materi	6. Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi
	7. Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa
	8. Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi
	9. Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi
	10. Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan
	11. Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan
	12. Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi
	13. Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi
C. Pendukung Materi Pembelajaran	14. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi
	15. Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).
	16. Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa
	17. Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata
	18. Ketepatan materi menarik minat siswa
	19. Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia
	20. Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi
II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN	
Sub Indikator	Indikator
A. Teknik Penyajian	21. Ketepatan penyajian materi
	22. Penyajian materi dan evaluasi secara variatif
	23. Penyajian materi menurut alur berfikir deduktif
B. Penyajian Pembelajaran	24. Penyajian materi bersifat partisipatif
	25. Penyajian materi mengembangkan kompetensi
III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA	
Sub Indikator	Indikator
A. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik	26. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa
	27. Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa
B. Komunikatif	28. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa
	29. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD
	30. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten

Tabel 6: Kisi-kisi Validasi Ahli Media

I. ASPEK TAMPILAN	
Sub Indikator	Indikator
A. Desain Tampilan	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan
	2. Ketepatan penggunaan ukuran huruf
	3. Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf
	4. Kesesuaian pemilihan warna huruf/ teks pada media
	5. Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan
	6. Kesesuaian spasi yang digunakan pada media
	7. Kemenarikan desain layar tampilan bagi siswa
	8. Kesesuaian ukuran tombol navigasi
	9. Tombol yang digunakan konsisten di seluruh media
	10. Kejelasan video yang disajikan dalam media
	11. Ketepatan pemilihan video yang disajikan dalam media
	12. Kejernihan kualitas audio yang disajikan
	13. Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.
	14. Audio yang digunakan sesuai dengan konteks
	15. Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.
	16. Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, video, tombol, dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan
II. ASPEK PEMROGRAMAN	
B. Pemrograman	17. Kejelasan fungsi tombol navigasi
	18. Kemudahan penggunaan tombol navigasi
	19. Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh isi program
	20. Media dapat dioperasikan dengan mudah
	21. Petunjuk pengoperasian mudah dipahami
	22. Media pembelajaran dapat beroperasi dengan baik
	23. Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media
	24. Pemberian umpan balik terhadap respon siswa

Tabel 7: Kisi-kisi Validasi Guru

I. Aspek Kelayakan Isi	
Sub Indikator	Indikator
Kesesuaian Materi dengan KI dan KD	1. Ketepatan materi teks eksplanasi
	2. Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD
	3. Ketepatan pemilihan video dan contoh teks eksplanasi
	4. Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa
Keakuratan Materi	5. Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi
	6. Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa
	7. Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi
	8. Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi
	9. Berisi sumber rujukan yang lengkap
	10. Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses
Pendukung Materi Pembelajaran	11. Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi dalam media pembelajaran
	12. Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
	13. Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).
	14. Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa
	15. Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata
	16. Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia
	17. Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi
II. Aspek Kelayakan Bahasa	
Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	18. Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa
	19. Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa
Komunikatif	20. Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa
	21. Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD
	22. Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten
III. Aspek Operasional Media Pembelajaran	
Tampilan	23. Kemenarikan media pembelajaran
	24. Kemudahan penggunaan media pembelajaran
	25. Kejelasan langkah-langkah penggunaan media

Tabel 8: Kisi-kisi Validasi Siswa

I. Aspek Tampilan	
Sub Indikator	Indikator
Tampilan	Kejelasan teks
	Kejelasan petunjuk penggunaan
	Kejelasan video
	Kejelasan ikon/tombol
	Musik menarik dan variatif
	Warna tampilan menarik
	Kemenarikan video dalam media
	Kemudahan penggunaan media
II. Aspek Materi	
Materi	Kejelasan materi
	Kelugasan bahasa
	Materi dapat dipahami
	Adanya materi yang sukar dan mudah
III. Aspek Pembelajaran	
Pembelajaran	Materi media mudah dipahami
	Materi menarik
	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal
	Adanya evaluasi pembelajaran
	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran
	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat
	Membangkitkan pengalaman belajar

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian.

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian. Jumlah alternatif respon yang ada biasa menggunakan skala *likert* dengan diberi skor 1-5. Berikut adalah kriteria pengubahan nilai kategori menjadi

skor penilaian dalam angket kualitas media oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia.

Sangat Kurang Baik (SK) diberi skor 1

Kurang Baik (K) diberi skor 2

Cukup Baik (CB) diberi skor 3

Baik (B) diberi skor 4

Sangat Baik (SB) diberi skor 5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah butir aspek penilaian.

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M : *mean* (rata-rata)

X : jumlah skor

N : jumlah butir aspek penilaian

Nilai rata-rata tersebut kemudian dikonversi berdasarkan konversi skala *likert* yang telah disesuaikan dengan instrumen.

Tabel 9: Panduan Konversi Hasil Validasi

Rerata Skor	Kategori
$4,20 < X \leq 5,00$	Sangat Baik atau Sangat Layak
$3,40 < X \leq 4,20$	Baik atau Layak
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup atau Cukup Layak
$1,80 < X \leq 2,60$	Kurang Baik atau Kurang Layak
$1,00 < X \leq 1,80$	Sangat Kurang Baik atau Sangat Kurang Layak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif pembelajaran menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media ini adalah *Adobe Flash Profesional CS6* yang merupakan aplikasi/software animasi 2D vektor yang dapat digunakan untuk pengolahan animasi kartun, animasi interaktif, *game*, *web*, *banner* iklan, presentasi, dan sebagainya. Media ini memiliki sifat interaktif sehingga mendukung pembelajaran yang bersifat mandiri dan kelompok.

Tahapan pengembangan produk ini diadaptasi dari model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (via Sujarwo, 2015: 51). Model pengembangan dan desain multimedia ini mempunyai tiga atribut (*three attributes*) dan tiga fase (*three phases*). Tiga atribut tersebut adalah *standards*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Sementara itu, tiga fasenya adalah *planning*, *design*, dan *development*.

B. Pengembangan Produk Awal

1. Perencanaan

Tahapan perencanaan diawali dengan studi lapangan yang berupa kegiatan observasi yang dilakukan di sekolah. Sekolah yang menjadi sasaran pada tahap ini yaitu SMP Negeri 2 Purworejo. Observasi ini dilakukan untuk memperoleh

informasi tentang kondisi pembelajaran bahasa Indonesia, materi yang diajarkan, potensi siswa, dan potensi yang dimiliki oleh sekolah. Hasil dari observasi inilah yang menjadi dasar pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII. Pengumpulan informasi dilakukan melalui angket untuk siswa dan wawancara dengan dua orang guru mata pelajaran. Observasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai penggunaan jenis sumber belajar, proses pembelajaran, materi yang diajarkan kepada siswa, karakteristik belajar peserta didik, penggunaan media dalam proses pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Data yang diperoleh dideskripsikan sebagai berikut.

- a. Di dalam Kurikulum 2013 dan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia, materi teks eksplanasi diberikan kepada siswa kelas VII SMP pada semester genap. Teks eksplanasi merupakan teks yang berisi mengenai suatu proses suatu fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya, dan lain sebagainya. Materi tersebut membutuhkan media yang tepat agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Keterbatasan media yang terdapat di sekolah menyebabkan pendidik mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi teks eksplanasi. Demikian pula dengan siswa, mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi maupun menulis teks eksplanasi.
- b. Di dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Purworejo diperoleh informasi bahwa tidak tersedianya sumber belajar alternatif yang lebih inovatif misalnya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat

digunakan oleh siswa maupun oleh guru sebagai pengganti ketersediaan sumber belajar yang tidak tersedia. Seringkali guru hanya mengandalkan internet sebagai sumber lain dalam proses pembelajaran. Selain itu, materi teks eskplanasi merupakan materi baru dalam mata pelajaran bahasa Indonesia sehingga memerlukan sajian dalam format yang lebih menarik, inovatif, dan interaktif.

- c. Proses pembelajaran memahami dan menulis teks eksplanasi di SMP Negeri 2 Purworejo masih berjalan monoton/pembelajaran berpusat pada guru. Padahal, di SMP Negeri 2 Purworejo rata-rata siswa sudah menggunakan laptop/komputer sebagai media dalam kegiatan belajar di kelas. Hal ini juga menjadi potensi dikembangkannya multimedia pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran lebih terarah.
- d. Setelah menggali informasi di sekolah, kegiatan selanjutnya yaitu melakukan studi pustaka yang meliputi studi kurikulum dan silabus mata pelajaran bahasa Indonesia, buku-buku teks yang berkaitan dengan materi dalam produk yang dikembangkan, materi dan artikel tentang teks eksplanasi diolah dari internet dan buku, dan juga buku-buku referensi tentang teori yang melandasi pengembangan multimedia interaktif. Selain itu, dalam studi pustaka ini juga dilakukan analisis tujuan dan isi pembelajaran materi teks eksplanasi, analisis silabus dan buku-buku yang berkaitan dengan materi teks eksplanasi serta analisis komponen-komponen pendukung yang akan ditampilkan dalam multimedia pembelajaran seperti suara, gambar, video,

dan lain-lain. Dalam mengumpulkan bahan-bahan tersebut juga mengacu pada kebutuhan pembelajaran di sekolah berdasarkan studi lapangan.

2. Deskripsi Desain

Tahap selanjutnya setelah tahap perencanaan adalah tahap desain produk. Pada tahap ini dilakukan analisis konsep multimedia dengan cara menyiapkan semua bahan ajar yang berkaitan dengan materi teks eksplanasi, langkah-langkah pendekatan proses menulis, kurikulum, dan silabus. Kurikulum, silabus, dan langkah-langkah pendekatan proses menulis tersebut merupakan acuan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.

Berdasarkan acuan di atas kemudian dibuat *flowchart* dan *storyboard*. Kemudian memilih bahan-bahan pendukung yang telah dikumpulkan pada tahap perencanaan. Materi yang dikumpulkan dalam format teks dan video. Warna teks yang dipilih untuk teks, dipilih warna yang kontras dengan *background* yang digunakan. Penggunaan warna kontras ini diharapkan menjadi fokus tersendiri bagi pengguna saat mempelajari isi produk. Bentuk, ukuran, dan jenis huruf yang dipilih juga didasarkan pada teori-teori tipografi yang telah banyak dikembangkan. Huruf yang digunakan untuk menulis judul menggunakan jenis huruf yang lebih variatif dan menarik perhatian siswa, sementara untuk teks materi menggunakan jenis huruf yang standar.

Layout atau penempatan tiap-tiap komponen media (letak teks, video, dan animasi) dibuat konsisten sehingga pengguna tidak merasa bingung ketika menggunakan media. Peletakan tombol dan bagian tubuh teks selalu berada ditempat yang sama. *Background* dan suara latar yang dipilih juga diharapkan

tidak menarik minat pengguna secara penuh. *Background* dibuat menarik namun tidak mengganggu tampilan utamanya dengan cara mengolah warna *background* yang tidak dominan. Suara latar yang dipilih adalah jenis suara/ musik instrumen atau hanya sekedar suara musik saja tanpa suara orang. Hal ini agar siswa tidak merasa terganggu dengan adanya suara orang, sehingga siswa dapat fokus pada materi yang disajikan dalam produk media.

3. Deskripsi Pengembangan

Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini secara keseluruhan membahas materi teks eksplanasi dengan kompetensi dasar memahami teks eksplanasi, menangkap makna teks eksplanasi, menyusun teks eksplanasi, dan menelaah serta merevisi teks eksplanasi. Selain materi multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan juga menerapkan langkah-langkah pendekatan proses dalam menulis teks eksplanasi dengan harapan agar siswa merasa mudah dalam hal menulis teks eksplanasi. Secara garis besar multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi ini terdiri dari: pendahuluan, mengenal teks, latihan, dan menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses.

Pengembangan produk multimedia pembelajaran interaktif ini menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS6* dengan *Action Script 2.0*. Target pengguna produk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah siswa SMP kelas VII dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Produk multimedia ini dapat dioperasikan pada komputer dengan spesifikasi yang ringan dan tanpa perlu

menginstal program tertentu. Proses produksi multimedia interaktif ini didasarkan pada rancangan *flowchart*, dan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

Setelah pengembangan produk awal selesai maka dilakukan uji coba awal oleh pengembang untuk memastikan bahwa program yang dihasilkan telah sesuai dengan rancangan *flowchart* dan *storyboard*. Selain itu uji coba awal ini bertujuan untuk meneliti kembali *script-script* yang mengalami kegagalan dan memerlukan perbaikan agar produk tidak *error*.

Mengacu pada hasil penelitian pendahuluan maka secara garis besar produk multimedia pembelajaran interaktif hasil pengembangan tahap awal berisi:

- a. Bahan penarik perhatian berupa perpaduan animasi teks judul, *input* nama dalam media, suara tombol, musik, dan video dengan tombol-tombol navigasi interaktif untuk membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.
- b. Petunjuk berisi tata cara penggunaan dan saran penggunaan program.
- c. Tujuan pembelajaran berisi kompetensi yang akan dicapai oleh peserta didik.
 - a. Membangun konteks berisi video berupa puisi yang berkaitan dengan materi teks eksplanasi sehingga peserta didik secara tidak langsung dikenalkan dengan materi yang akan disampaikan. Selain itu, video tersebut digunakan untuk memotivasi dan menarik perhatian peserta didik.
 - b. Mengenal teks berisi materi-materi yang berkaitan dengan materi teks eskplanasi, yaitu pengertian teks eksplanasi, struktur teks eksplanasi, ciri-ciri bahasa teks eksplanasi, contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi, dan menyusun teks

eksplanasi berdasarkan langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses.

- c. Menjawab pertanyaan berisi latihan-latihan dalam bentuk pertanyaan uraian dan pilihan ganda. Dalam latihan ini siswa diinstruksikan untuk mengerjakan soal pilihan ganda terlebih dahulu, dan akan mendapatkan skor penilaian hasil latihan di bagian akhir. Skor ini juga diharapkan menarik minat siswa agar lebih meningkatkan semangat belajar. Pada bagian uji kompetensi peserta didik dapat melihat skor hasil latihan.

C. Hasil Uji Coba Produk

Evaluasi formatif terdiri dari dua fase, yaitu uji *alpha* dan uji beta. Uji alpa dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan uji beta dilakukan oleh guru bahasa Indonesia dan peserta didik.

1. Uji Alpha

a. Validasi Ahli Materi Pembelajaran

Ahi materi yang menjadi validator materi yang dikemas dalam produk multimedia pembelajaran adalah Dr. Suroso, M.Pd., M.Th., yang merupakan dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan transkrip materi, produk multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD dan kuisoner evaluasi ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi sebanyak dua tahap. Tahap pertama, ahli materi mencoba mengamati dan membaca

transkrip materi teks eksplanasi serta mencoba menggunakan produk multimedia. Selanjutnya, ahli materi memberikan penilaian dan saran revisi yang berkaitan dengan aspek materi. Validasi tahap kedua dilakukan oleh ahli materi terhadap materi yang sudah direvisi sesuai dengan saran. Validasi ahli materi tahap pertama dilaksanakan pada 4 Desember 2015 dan validasi tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 10 Desember 2015 di ruang Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Berikut ini deskripsi penilaian ahli materi terhadap multimedia pembelajaran interaktif materi teks eksplanasi tahap pertama dan tahap kedua.

1) Tahap Pertama

a. Aspek Kelayakan Isi

Penilaian pada aspek kelayakan isi yang dilakukan oleh ahli materi terdiri dua puluh indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan isi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian tujuan dengan indikator	3	cukup
2	Ketepatan materi tekseksplanasi	3	cukup
3	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD	4	baik
4	Ketepatan pemilihan gambar, video, dan contoh teks eksplanasi	3	cukup
5	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa	3	cukup
6	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi	3	cukup
7	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	4	
8	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi	3	cukup

No.	Indikator	Skor	Kriteria
9	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi	3	cukup
10	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan	3	cukup
11	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	3	cukup
12	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses	3	cukup
13	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi	4	baik
14	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi	3	cukup
15	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).	3	cukup
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan	4	baik
17	Pemberian latihan menambah pemahaman siswa	3	cukup
18	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa	4	baik
19	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	3	cukup
20	Ketepatan materi menarik minat siswa	3	baik
21	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia	3	cukup
Jumlah skor		68	
Rerata		3,2	
Kriteria kelayakan produk aspek isi		Cukup	

b. Aspek Kelayakan Penyajian

Penilaian pada aspek kelayakan penyajian yang dilakukan oleh ahli materi terdiri lima indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan penyajian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Indikator	Skor	Kriteria
22	Ketepatan penyajian materi	4	baik
23	Penyajian materi, latihan, dan evaluasi secara variatif	4	baik
24	Penyajian materi bersifat partisipatif	3	cukup
25	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	3	cukup
Jumlah skor		14	
Rerata		3,5	
Kriteria kelayakan produk aspek penyajian		baik	

c. Aspek Kelayakan Bahasa

Penilaian pada aspek kelayakan bahasa yang dilakukan oleh ahli materi terdiri lima indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 12. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Bahasa

No.	Indikator	Skor	Kriteria
26	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	3	cukup
27	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa	3	cukup
28	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	3	cukup
29	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	3	cukup
30	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten	3	cukup
Jumlah skor		15	
Rerata		3	
Kriteria kelayakan produk aspek bahasa		cukup	

Secara umum ahli materi memberikan penilaian terhadap materi yang terdapat dalam multimedia cukup. Penilaian cukup meliputi aspek kelayakan isi dan kelayakan bahasa. Sementara itu, untuk aspek penyajian dinilai baik. Pada

validasi tahap pertama ini ahli materi memberikan kesimpulan bahwa materi yang ada dalam multimedia pembelajaran “belum layak” digunakan.

Selain melakukan validasi, ahli materi juga memberikan saran perbaikan. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap materi dalam produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Validasi tersebut mencakup bagian yang perlu diperbaiki, kesalahan, dan saran perbaikan. Saran perbaikan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 13. Saran-saran Perbaikan oleh Ahli Materi

No.	Bagian yang perlu perbaikan	Saran Perbaikan
1.	Ejaan di semua materi	Ejaan perlu diperbaiki
2.	Pengertian teks eksplanasi	Dieksplisitkan pengertiannya
3.	Contoh teks	Diperbanyak contoh teks dan diberikan contoh lain selain fenomena alam. Misal: fenomena demonstrasi atau yang berkaitan dengan orang. Sumber disertakan, cari sumber yang baik.
4.	Latihan	Diberi pedoman penilaian
5.	Video	Disertakan sumber yang jelas
6.	Soal pilihan ganda	Pada soal latihan nomor 5 pilihan ganda opsi jawaban C masih rancu, mohon diperbaiki!

1) Tahap Kedua

a. Aspek Kelayakan Isi

Penilaian pada aspek kelayakan isi yang dilakukan oleh ahli materi terdiri dua puluh indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan isi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian tujuan dengan indikator	4	Baik
2	Ketepatan materi tekseksplanasi	5	Sangat baik
3	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD	5	Sangat baik
4	Ketepatan pemilihan gambar, video, dan contoh teks eksplanasi	4	Baik
5	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa	4	Baik
6	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi	4	Baik
7	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	4	Baik
8	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi	4	Baik
9	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi	5	Sangat baik
10	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan	4	Baik
11	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan	4	Baik
12	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses	5	Sangat baik
13	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi	4	Baik
14	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi	5	Sangat baik
15	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).	5	Sangat baik
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan	5	Sangat baik
17	Pemberian latihan menambah pemahaman siswa	4	Baik
18	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa	5	Sangat baik
19	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	4	Baik
20	Ketepatan materi menarik minat siswa	5	Sangat baik
21	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia	5	Sangat baik
Jumlah		92	
Rerata		4,38	
Kriteria kelayakan produk aspek kelayakan isi		Sangat baik	

b. Aspek Kelayakan Penyajian

Penilaian pada aspek kelayakan penyajian yang dilakukan oleh ahli materi terdiri lima indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan penyajian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Penyajian

No.	Indikator	Skor	Kriteria
22	Ketepatan penyajian materi	5	Sangat baik
23	Penyajian materi dan evaluasi secara variatif	4	Baik
24	Penyajian materi bersifat partisipatif	4	Baik
25	Penyajian materi mengembangkan kompetensi	4	Baik
Jumlah skor		17	
Rerata		4,25	
Kriteria kelayakan produk aspek penyajian		Sangat baik	

c. Aspek Kelayakan Bahasa

Penilaian pada aspek kelayakan bahasa yang dilakukan oleh ahli materi terdiri lima indikator. Adapun hasil penilaian ahli materi pada aspek kelayakan bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 16. Data Hasil Penilaian Ahli Materi pada Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor	Kriteria
26	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	5	Sangat baik
27	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa	5	Sangat baik
28	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4	Baik
29	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	4	Baik
30	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten	4	Baik
Jumlah skor		22	
Rerata		4,4	
Kriteria kelayakan produk aspek bahasa		Sangat baik	

Secara umum ahli materi memberikan penilaian tahap kedua terhadap materi yang terdapat dalam multimedia sudah sangat baik. Penilaian sangat baik meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa. Penilaian tahap kedua ini ahli materi tidak memberikan saran apapun dan menyatakan bahwa materi sudah “layak” digunakan dalam media pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media Pembelajaran

Validasi ahli media pembelajaran merupakan penilaian produk multimedia pembelajaran ditinjau dari aspek media. Ahli media pembelajaran yang menjadi validator produk penelitian adalah Bapak Aryawan Agung Nugroho, S.T. Ahli media merupakan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Data validasi ahli media diperoleh melalui angket. Ahli media melakukan penilaian dengan mencoba mencoba menggunakan dan mengamati produk multimedia pembelajaran interaktif dengan didampingi oleh peneliti. Selanjutnya, ahli media memberikan penilaian dan saran revisi yang berkaitan dengan aspek tampilan dan operasional media. Ahli media pembelajaran menanyakan langsung dan berdiskusi dengan peneliti mengenai hal-hal yang berkaitan dengan produk media. Validasi ahli media dengan Bapak Aryawan Agung Nugroho, S.T., yang dilaksanakan dua tahap, tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2015 dan tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 15 Desember 2015 bertempat di ruangan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta. Deskripsi penilaian ahli media pembelajaran terhadap multimedia hasil pengembangan sebagai berikut.

1) Tahap Pertama

(1) Aspek Tampilan

Pada aspek tampilan ahli media pembelajaran memberikan penilaiannya berdasarkan angket. Penilaian pada aspek tampilan yang dilakukan oleh ahli media terdiri enam belas indikator. Adapun hasil penilaian ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 17. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan	3	Cukup
2	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	2	Kurang baik
3	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf	2	Kurang baik
4	Kesesuaian pemilihan warna huruf/ teks pada media	4	Baik
5	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan	2	Kurang baik
6	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media	3	Cukup
7	Kemenarikan desain layar tampilan bagi siswa	3	Cukup
8	Kesesuaian ukuran tombol navigasi	3	Cukup
9	Tombol yang digunakan konsisten di seluruh media	3	Cukup
10	Kejelasan video yang disajikan dalam media	3	Cukup
11	Ketepatan pemilihan video yang disajikan dalam media	4	Baik
12	Kejernihan kualitas audio yang disajikan	2	Kurang baik
13	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.	3	Cukup
14	Audio yang digunakan sesuai dengan konteks	3	Cukup
15	Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.	3	Cukup
16	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, video, tombol, dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan	2	Kurang baik
Jumlah skor		44	
Rerata		2,8	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Cukup	

(2) Aspek Pemrograman

Penilaian pada aspek pemrograman media yang dilakukan oleh ahli media terdiri sepuluh indikator. Adapun hasil penilaian ahli media pada aspek operasional media dapat dilihat pada Tabel 14 berikut.

Tabel 18. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kriteria
17	Kejelasan fungsi tombol navigasi	4	Baik
18	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	Baik
19	Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh isi program	4	Baik
20	Media dapat dioperasikan dengan mudah	2	Kurang baik
21	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami	3	Cukup
22	Media pembelajaran dapat beroperasi dengan baik	3	Cukup
23	Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media	2	Kurang baik
24	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	3	Cukup
Jumlah skor		25	
Rerata		3,1	
Kriteria kelayakan produk aspek pemrograman		cukup	

Secara umum ahli media memberikan penilaian terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian cukup pada aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan penilaian tersebut ahli media menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan “belum layak” digunakan. Selain melakukan validasi, ahli media juga memberikan saran perbaikam. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk melakukan revisi terhadap produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Validasi tersebut mencakup bagian yang perlu

diperbaiki, kesalahan, dan saran perbaikan. Saran perbaikan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 19. Saran-saran Perbaikan oleh Ahli Media

No.	Bagian yang perlu perbaikan	Saran Perbaikan
1	Tombol keluar	Tombol keluar pada pada halaman pembuka program diberi konfirmasi
2	Halaman pembuka program	Pada pembuka langsung <i>fullscreen</i> ,
3	Video	Sumber video perlu dicantumkan atau ditambahkan dalam video dengan cara diedit. Video pada bagian 3 (kemiskinan) resolusinya dicari yang lebih besar, dan kemudian video yang ada di bagian soal latihan nomor 6 suara pengiring lebih baik diganti.
4	Suara latar	Suara latar tumpang tindih, mohon diperbaiki lagi.
5	CD (<i>Compact Disk</i>)	File media dalam CD dibuatkan <i>autorun</i> . Kemudian, cover cd didesain semenarik mungkin agar lebih menjual.
6	Teks	Ukuran huruf dan jenis huruf yang digunakan terlalu pusing untuk dibaca, cari jenis huruf yang enak untuk dibaca. Gambar latar belakang tulisan kurang tajam sehingga warna gambar latar belakang utama terlalu dominan dan keterbacaan teks kurang.
7	Instruksi	Instruksi siswa pada bagian latihan kurang jelas, mohon diperjelas lagi.
8	Skor latihan	Berikan <i>feedback</i> kepada siswa agar siswa lebih semangat lagi dalam belajar

2) Tahap Kedua

(1) Aspek Tampilan

Pada aspek tampilan ahli media pembelajaran memberikan penilaiannya berdasarkan angket. Penilaian pada aspek tampilan yang dilakukan oleh ahli media terdiri enam belas indikator. Adapun hasil

penilaian ahli media pada aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan	4	Baik
2	Ketepatan penggunaan ukuran huruf	4	Baik
3	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf	3	Cukup
4	Kesesuaian pemilihan warna huruf/ teks pada media	4	Baik
5	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan	4	Baik
6	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media	4	Baik
7	Kemenarikan desain layar tampilan bagi siswa	3	Cukup
8	Kesesuaian ukuran tombol navigasi	4	Baik
9	Tombol yang digunakan konsisten di seluruh media	4	Baik
10	Kejelasan video yang disajikan dalam media	3	Cukup
11	Ketepatan pemilihan video yang disajikan dalam media	4	Baik
12	Kejernihan kualitas audio yang disajikan	3	Cukup
13	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.	3	Cukup
14	Audio yang digunakan sesuai dengan konteks	3	Cukup
15	Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.	5	Sangat baik
16	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, video, tombol, dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan	3	Cukup
Jumlah skor		58	
Rerata		3,63	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Baik	

(2) Aspek Pemrograman

Penilaian pada aspek pemrograman media yang dilakukan oleh ahli media terdiri sepuluh indikator. Adapun hasil penilaian ahli media pada aspek operasional media dapat dilihat pada Tabel 14 berikut.

Tabel 21. Data Hasil Penilaian Ahli Media Pembelajaran Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kriteria
17	Kejelasan fungsi tombol navigasi	4	Baik
18	Kemudahan penggunaan tombol navigasi	4	Baik
19	Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh isi program	4	Baik
20	Media dapat dioperasikan dengan mudah	3	Cukup
21	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami	4	Baik
22	Media pembelajaran dapat beroperasi dengan baik	5	Sangat baik
23	Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media	4	Baik
24	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa	4	Baik
Jumlah skor		32	
Rerata		4	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan			Baik

Secara umum ahli media memberikan penilaian terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan multimedia pembelajaran. Ahli media memberikan penilaian baik pada aspek tampilan dan aspek pemrograman. Berdasarkan penilaian tersebut ahli media menyimpulkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan “layak” digunakan tanpa perlu direvisi lagi.

2. Uji *Beta*

Uji *beta* dilakukan pada guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII E SMP Negeri 2 Purworejo. Guru bahasa Indonesia yang dipilih merupakan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang kelas VII SMP Negeri 2 Purworejo. Jumlah siswa yang dipilih sebanyak 20 siswa.

a. Validasi Guru Bahasa Indonesia

Validasi yang dilakukan oleh seorang guru bahasa Indonesia dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2015 di ruang guru SMP Negeri 2 Purworejo. Penilaian yang dilakukan mencakup aspek, kelayakan isi, bahasa, dan media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi diketahui aspek-aspek yang sudah baik dan aspek-aspek yang masih memerlukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

1) Aspek Kelayakan Isi

Penilaian pada aspek kelayakan yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia yang terdiri tujuh belas indikator. Adapun hasil penilaian pendidik bahasa Indonesia pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 22. **Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Kelayakan Isi**

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1	Ketepatan materi teks eksplanasi	4	Baik
2	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD	5	Sangat baik
3	Ketepatan pemilihan video dan contoh teks eksplanasi	5	Sangat baik
4	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa	4	Baik
5	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi	5	Sangat baik
6	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa	5	Sangat baik
7	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi	5	Sangat baik

No.	Indikator	Skor	Kriteria
8	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi	5	Sangat baik
9	Berisi sumber rujukan yang lengkap	4	Baik
10	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses	5	Sangat baik
11	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi dalam media pembelajaran	4	Baik
12	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi	4	Baik
13	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).	5	Sangat baik
14	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa	5	Sangat baik
15	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata	5	Sangat baik
16	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia	5	Sangat baik
17	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi	5	Sangat baik
Jumlah skor		80	
Rerata		4,7	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Sangat baik	

2) Aspek Bahasa

Penilaian pada aspek bahasa yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia yang terdiri dari lima indikator. Adapun hasil penilaian guru bahasa Indonesia pada aspek bahasa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 23. Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Bahasa

No.	Indikator	Skor	Kriteria
18	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa	4	Baik
19	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa	4	Baik
20	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa	4	Baik
21	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD	4	Baik
22	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten	4	Baik
Jumlah skor		20	
Rerata		4	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Baik	

3) Aspek Operasional Media

Penilaian pada aspek operasional media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik bahasa Indonesia terdiri tiga indikator. Adapun hasil penilaian pendidik bahasa Indonesia pada aspek visual/audio dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 24. Data Hasil Penilaian Guru Bahasa Indonesia pada Aspek Operasional Media

No.	Indikator	Skor	Kriteria
23	Kemenarikan media pembelajaran	5	Sangat baik
24	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	4	Baik
25	Kejelasan langkah-langkah penggunaan media	4	Baik
Jumlah skor		13	
Rerata		4,3	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Sangat baik	

Adapun komentar dan saran yang diberikan oleh guru bahasa Indonesia adalah media sangat bagus, tetapi untuk ejaan-ejaan dalam tulisan mohon lebih teliti lagi.

b. Validasi Siswa Skala Terbatas

Validasi siswa skala terbatas dengan mengujicobakan produk media dilakukan pada 20 siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Purworejo. Uji coba dilaksanakan di ruang kelas VII E di SMP Negeri 2 Purworejo pada tanggal 17 Desember 2015. Setiap siswa sebelumnya sudah diinstruksikan untuk membawa laptop atau minimal satu meja satu laptop. Sebelum uji coba dilakukan, siswa terlebih dahulu dijelaskan prosedur yang harus dilakukan. Pertama, siswa

mencoba mengamati materi teks eksplanasi. Kedua, siswa diminta untuk membuat sebuah teks eksplanasi sesuai dengan langkah-langkah menulis yang ada dalam media pembelajaran interaktif tersebut. Ketiga, siswa diminta untuk mengamati dan mencermati tampilan multimedia pembelajaran interaktif kemudian menggunakan hasil pengamatan tersebut sebagai dasar untuk mengisi lembar angket yang sudah dibagikan. Berikut ini table deskripsi tanggapan siswa dalam uji beta terkait media pembelajaran interaktif yang diujicobakan.

1) Aspek Tampilan

Penilaian pada aspek tampilan yang dilakukan oleh siswa pada uji terbatas terdiri dari delapan indikator. Adapun hasil penilaian siswa pada uji terbatas pada aspek tampilan media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 25. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas pada Aspek Tampilan

No.	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
1	Kejelasan teks	4,7	Sangat baik
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	4,65	Sangat baik
3	Kejelasan video	4,6	Sangat baik
4	Kejelasan ikon/tombol	4,6	Sangat baik
5	Musik menarik dan variatif	4,55	Sangat baik
6	Warna tampilan menarik dan variatif	4,55	Sangat baik
7	Kemenarikan video dalam media	4,2	Baik
8	Kemudahan penggunaan media	4,75	Sangat baik
Jumlah skor		36.6	
Rerata		4,6	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Sangat baik	

2) Aspek Materi

Penilaian pada aspek materi yang dilakukan oleh siswa pada uji coba terbatas terdiri lima indikator. Adapun hasil penilaian siswa uji coba terbatas pada aspek materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 26. Data Hasil Penilaian Peserta Didik Uji Terbatas Aspek Materi

No.	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
9	Kejelasan materi	4,6	Sangat baik
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran	4,6	Sangat baik
11	Bahasa mudah dipahami	4,65	Sangat baik
12	Materi mudah dipahami	4,75	Sangat baik
13	Adanya materi yang sukar dan mudah	4,25	Sangat baik
Jumlah skor		22,85	
Rerata		4,6	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Sangat baik	

3) Aspek Pembelajaran

Penilaian pada aspek pembelajaran yang dilakukan oleh siswa pada uji coba terbatas terdiri tujuh indikator. Adapun hasil penilaian siswa uji coba terbatas pada aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 27. Data Hasil Penilaian Siswa Uji Coba Terbatas Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Rerata Skor	Kriteria
14	Materi media mudah dipahami	4,75	Sangat baik
15	Materi menarik	4,45	Sangat baik
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	4,45	Sangat baik
17	Adanya evaluasi pembelajaran	4,55	Sangat baik
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran	4,5	Sangat baik
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat	4,4	Sangat baik
20	Membangkitkan pengalaman belajar	4,65	Sangat baik
Jumlah skor		31,75	
Rerata		4,54	
Kriteria kelayakan produk aspek tampilan		Sangat baik	

Adapun komentar umum yang diberikan oleh peserta didik adalah pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menarik dan membangkitkan semangat. Sementara itu, saran umum yang diberikan peserta didik adalah musik latar (*background*) agar lebih divariasikan lagi dan juga yang bisa membangkitkan semangat.

D. Analisi Data

1. Analisis Data Hasil Uji *Alpha*

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi mencakup 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek penyajian, dan 3) aspek bahasa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi tahap awal diketahui aspek kelayakan isi dan aspek kelayakan bahasa memperoleh kriteria baik. Sementara aspek penyajian memperoleh kriteria cukup. Namun ketiga aspek tersebut masih memerlukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

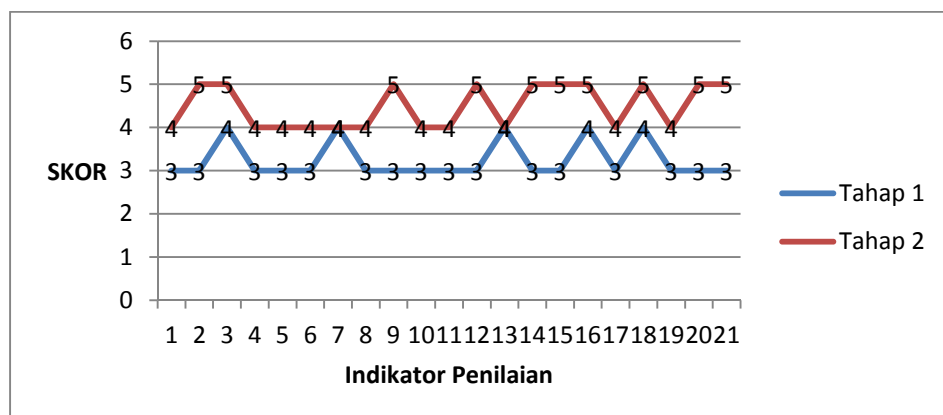
Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi tersebut, dikonversikan ke dalam skala 5. Tinjauan validasi dari aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan bahasa tersebar dalam 30 pernyataan. Berdasarkan hasil olah data ketiga aspek yang divalidasi oleh ahli materi, maka kriteria penilaian pada aspek materi secara keseluruhan tahap pertama rerata **3,2** dengan kriteria (cukup) dan tahap kedua rerata **4.38** dengan kriteria (sangat baik). Informasi mengenai penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 28. Rerata Penilaian oleh Ahli Materi

Tahap	No.	Aspek	Rerata	Kriteria
Tahap 1	1	Kelayakan Isi	3,2	Cukup
	2	Kelayakan Penyajian	3,5	Baik
	3	Kelayakan Bahasa	3	Cukup
	Rerata		3,2	Cukup
Tahap	No.	Aspek	Rerata	Kriteria
Tahap 2	1	Kelayakan Isi	4,38	Sangat baik
	2	Kelayakan Penyajian	4,25	Sangat baik
	3	Kelayakan Bahasa	4,4	Sangat baik
	Rerata		4,34	Sangat baik

1) Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek isi adalah **3.2**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor terkecil adalah 3 yang berkategori “cukup” dan perolehan skor terbesar adalah 4 yang berkategori “baik”. Seiring dengan dilakukannya revisi pada tahap 2, skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan isi dengan skor rerata **4.38** yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan isi tahap 1, dan tahap 2.



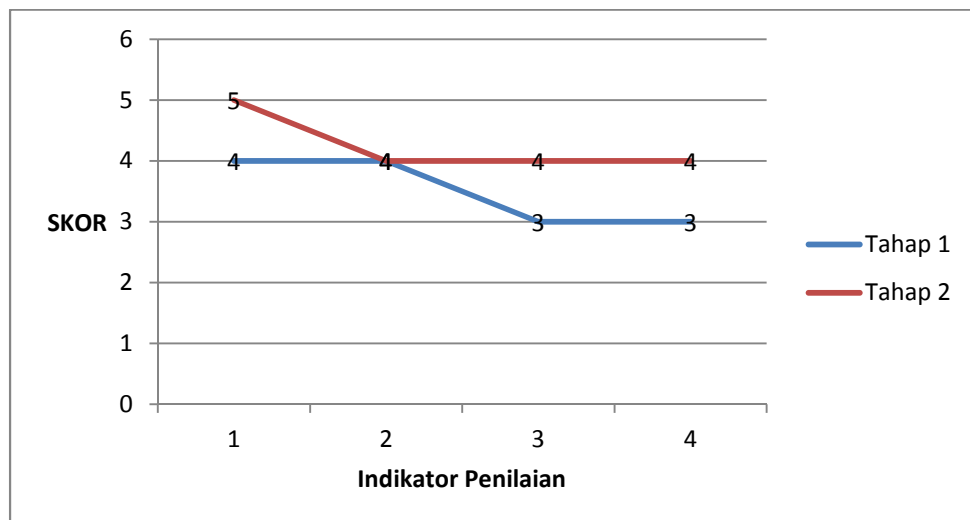
Gambar 7. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Isi

Berdasarkan gambar 7 pada validasi tahap I, diperoleh skor penilaian yang masih rendah pada setiap indikator dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap pertama, hanya terdapat 5 indikator yang mencapai kriteria “baik” dengan perolehan skor 4. Menurut Bapak Dr. Suroso, M.Pd, M.Th (validator ahli materi), contoh teks eksplanasi agar ditambah lagi. Selain itu beliau menyarankan untuk mencari sumber pustaka yang jelas dan pada bagian video juga harus diberi sumber pustakan yang jelas.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan serta penambahan materi yang ada dalam media. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan sebesar 1.3. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi dengan rata-rata mendekati 5 sehingga pada aspek kelayakan isi materi dinyatakan “layak” dan dapat digunakan.

2) Aspek Kelayakan Penyajian

Berdasarkan validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek kelayakan penyajian adalah **3.5**, yaitu berkategori “baik”. Perolehan skor terkecil adalah 3 yang berkategori “cukup” dan perolehan skor terbesar adalah 4 yang berkategori “baik”. Seiring dengan dilakukannya revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan penyajian dengan skor rerata **4.25** yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan penyajian tahap 1, dan tahap 2.



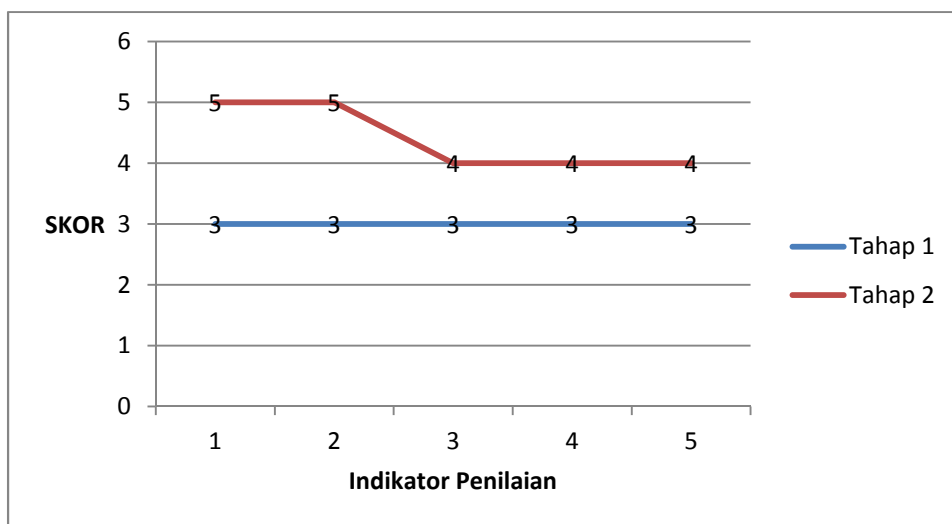
Gambar 8. **Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Penyajian**

Berdasarkan gambar 8 pada validasi tahap I, diperoleh skor penilaian 2 indikator yang masih ber kriteria “cukup” dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap pertama, hanya terdapat 2 indikator yang mencapai kriteria “baik” dengan perolehan skor 4. Menurut Bapak Dr. Suroso, M.Pd, M.Th, (validator ahli materi), masih terdapat kesalahan pada penyajian soal latihan yang terdapat pada nomor 6 opsi jawaban C yang masih rancu dan untuk uraian agar diberi pedoman penilaian.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan soal latihan pilihan ganda dan uraian yang ada dalam media. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0.75. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi dengan rata-rata 4 sehingga pada aspek kelayakan penyajian materi dinyatakan “layak” dan dapat digunakan.

3) Aspek Kelayakan Bahasa

Berdasarkan validasi tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek kelayakan penyajian adalah **3**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor semuanya (4 indikator) adalah 3 yang berkategori “cukup”. Seiring dengan dilakukannya revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan penyajian dengan skor rerata **4.4** yang berkategori “sangat baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi aspek kelayakan penyajian tahap 1, dan tahap 2.



Gambar 9. **Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Materi pada Aspek Kelayakan Bahasa**

Berdasarkan gambar 9 pada validasi tahap I, diperoleh skor penilaian 2 indikator yang masih berkategori cukup dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap 1 rerata yang diperoleh 3 di semua indikator yang berkategori “cukup”. Menurut Bapak Dr. Suroso, M.Pd, M.Th, (validator ahli materi), masih terdapat kesalahan ejaan pada setiap bagian materinya dan harus disesuaikan dengan EYD.

Contoh untuk kata istilah dan konjungsi pada materi ciri bahasa teks eksplanasi disarankan untuk ditambah.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan soal latihan pilihan ganda dan uraian yang ada dalam media. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan sebesar 1.4. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi dengan rata-rata 4.4 yang berkriteria “sangat baik” sehingga pada aspek kelayakan bahasa materi dinyatakan “layak” dan dapat digunakan.

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi yang dilakukan oleh ahli media mencakup 1) aspek tampilan dan 2) aspek pemrograman. Berdasarkan hasil validasi diketahui terdapat beberapa yang sudah baik dan aspek-aspek yang masih memerlukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan benar-benar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini dirancang untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara mandiri atau individual maupun secara klasikal di kelas.

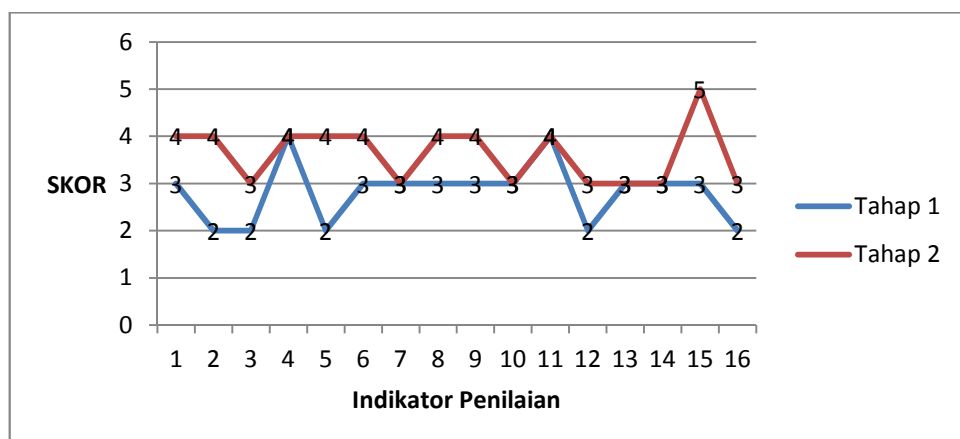
Data yang diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut dikonversikan ke dalam skala 5. Tinjauan validasi dari aspek tampilan dan pemrograman tersebar dalam 24 pernyataan. Validasi oleh ahli media hanya dilakukan dua tahap. Berdasarkan hasil olah data hasil validasi tahap 1 diperoleh rerata skor **2.95** dengan kriteria “cukup” dan tahap 2 mengalami peningkatan dengan skor **3.81** dengan kriteria “baik”. Berikut ini informasi penilaian ahli media terhadap media pembelajaran pada tahap 1 dan tahap 2.

Tabel 29. Rerata Penilaian oleh Ahli Media

Tahap	No.	Aspek	Rerata	Kriteria
Tahap 1	1	Tampilan	2,8	Cukup
	2	Pemrograman	3,1	Cukup
	Rerata		2,95	Cukup
Tahap 2	1	Tampilan	3,62	Baik
	2	Pemrograman	4	Baik
	Rerata		3,81	Baik

1) Aspek Tampilan

Berdasarkan validasi ahli media tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek tampilan adalah **2,8**, yaitu berkategori “cukup”. Perolehan skor tertinggi pada aspek tampilan adalah 4 dengan kriteria “baik” pada dua indikator. Sementara skor terendah diperoleh skor 2 dengan kriteria “kurang” dengan jumlah 5 indikator. Seiring dengan dilakukannya revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan tampilan dengan skor rerata **3.63** yang berkategori “baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi pada aspek tampilan tahap 1 dan tahap 2.



Gambar 10. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan

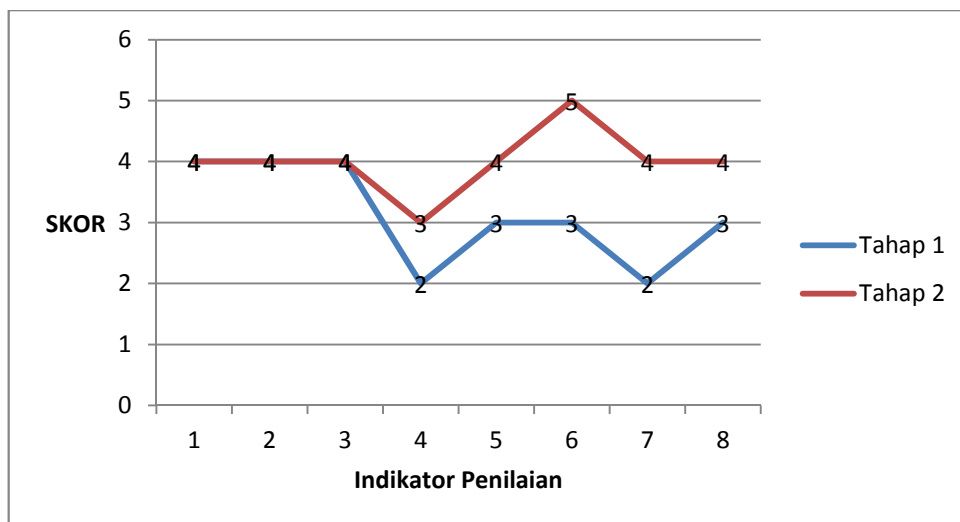
Berdasarkan gambar 10 pada validasi media tahap I, diperoleh skor penilaian 5 indikator yang masih mendapatkan skor 2 dengan kriteria kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap 1 rerata yang diperoleh 3 dengan kriteria “cukup”. Menurut validator ahli media, tingkat keterbacaan dan pilihan jenis serta ukuran huruf masih kurang sesuai dengan kaidah tipografi. Selain tulisan, tampilan warna *background* masih terlalu dominan sehingga mengurangi tingkat keterbacaan teks. Untuk suara latar juga masih tumpang tindih, perlu diberi tombol pengatur suara.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan pada huruf, *background*, dan suara latar yang ada dalam media. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi media tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0.82. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi media dengan rerata 3,62 yang ber kriteria “baik”. Berdasarkan hasil validasi media tahap 2 pada aspek tampilan, maka validator media menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan tanpa revisi.

2) Aspek Pemrograman

Berdasarkan validasi ahli media tahap 1, perolehan skor rata-rata pada aspek pemrograman adalah **3.1**, yaitu ber kategori “cukup”. Perolehan skor tertinggi pada aspek pemrograman adalah 4 dengan kriteria “baik” pada tiga indikator. Sementara skor terendah diperoleh skor 2 dengan kriteria “kurang” dengan jumlah 2 indikator. Seiring dengan

dilakukannya revisi, pada tahap 2 skor yang diperoleh mengalami peningkatan yang signifikan pada aspek kelayakan pemrograman dengan skor rerata **4** yang ber kriteria “baik”. Berikut adalah gambar diagram hasil validasi media pada aspek pemrograman tahap 1 dan tahap 2.



Gambar 11. Diagram Perolehan Skor Penilaian Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Berdasarkan gambar 10 pada validasi media tahap I, diperoleh skor penilaian pada 2 indikator yang masih ber kriteria kurang baik dan perlu adanya perbaikan. Pada validasi tahap 1 rerata yang diperoleh 3.1 dengan kriteria “cukup”. Menurut validator ahli media, petunjuk atau instruksi yang ada dalam media kurang jelas, sehingga siswa akan merasa bingung.

Berdasarkan saran dari validator, maka dilakukan perbaikan pada petunjuk penggunaan yang ada dalam media. Setelah diadakan perbaikan, maka dilakukan validasi media tahap 2 dan diperoleh nilai yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0.9. Pada tahap 2, diperoleh skor validasi media dengan rerata 4 yang ber kriteria “baik”. Berdasarkan

hasil validasi media tahap 2 pada spek tampilan, maka validator media menyimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan “layak” dan dapat digunakan tanpa revisi.

2. Analisis Data Uji *Beta*

a. Analisis Data Hasil Uji *Beta* Guru Bahasa Indonesia

Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari uji beta pada guru bahasa Indonesia yang dapat dilihat pada lampiran data hasil penelitian uji beta mengenai tanggapan guru bahasa Indonesia terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Uji beta dilakukan pada guru bahasa Indonesia sebanyak 1 orang. Pendidik yang dipilih adalah yang mengajar bahasa Indonesia di kelas VII SMP Negeri 2 Purworejo, Kabupaten Purworejo, Jawa Tengah. SMP Negeri 2 Purworejo merupakan salah satu sekolah yang telah menerapkan Kurikulum 2013 di Kab. Purworejo, Jawa Tengah. Selain itu, berdasarkan hasil observasi SMP Negeri 2 Purworejo juga merupakan sekolah unggulan yang selalu mengedepankan komputer sebagai media pembelajaran.

Tanggapan guru bahasa Indonesia mengenai multimedia pembelajaran interaktif mencakup 1) aspek kelayakan isi, 2) aspek kelayakan bahasa, dan 3) aspek media pembelajaran. Berdasarkan hasil tanggapan guru mata pelajaran diketahui aspek kelayakan isi dan aspek media pembelajaran memperoleh kriteria sangat baik. Sementara aspek bahasa memperoleh kriteria baik.

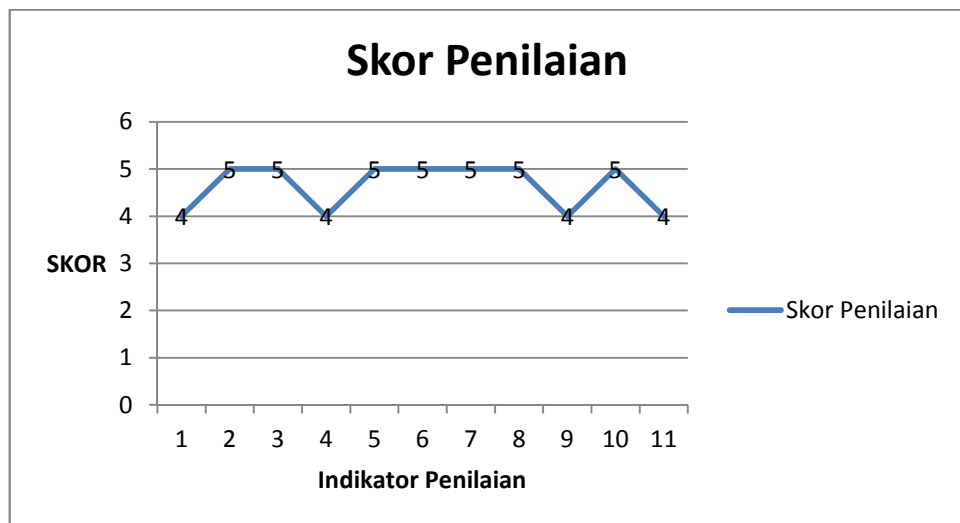
Data yang diperoleh dari hasil tanggapan guru mata pelajaran tersebut, dikonversikan ke dalam skala 5. Tinjauan tanggapan guru mata pelajaran dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan media pembelajaran tersebar dalam 25 pernyataan. Berdasarkan hasil olah data ketiga aspek yang ditanggapi oleh guru mata pelajaran, maka kriteria penilaian pada keseluruhan aspek mendapatkan skor dengan rerata **4.3**. Informasi mengenai penilaian oleh guru mata pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 30. Rerata Hasil Tanggapan Guru Bahasa Indonesia pada Uji Beta

No.	Aspek	Rerata	Kriteria
1	Kelayakan Isi	4,7	Sangat baik
2	Kelayakan Bahasa	4	Baik
3	Operasional Media	4,3	Sangat baik
Rerata keseluruhan		4,3	Sangat baik

1) Aspek Kelayakan Isi

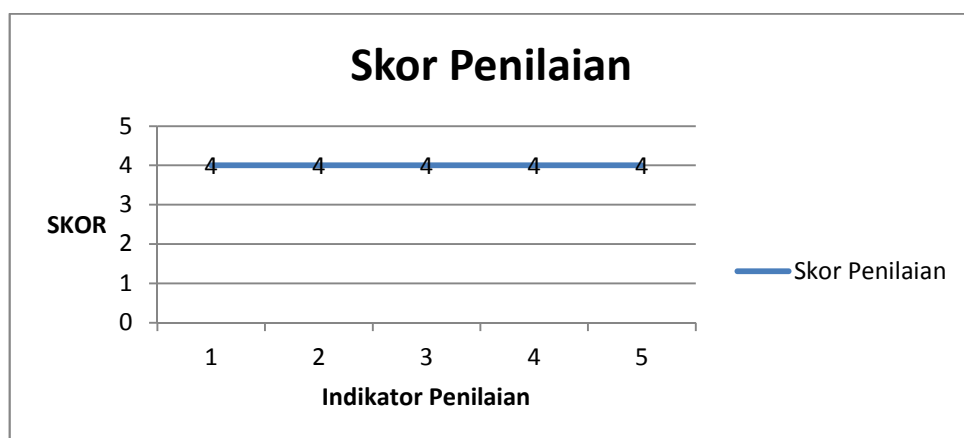
Berdasarkan tanggapan guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata pada aspek kelayakan isi sebesar **4.7**, yaitu berkategori “sangat baik”. Skor terendah penilaian dari guru mata pelajaran terkait media pembelajaran pada aspek kelayakan isi adalah 4 dengan kriteria baik dengan jumlah 4 indikator pernyataan dari jumlah keseluruhan indikator pernyataan sebanyak 11. Sementara sisa dari 4 indikator pernyataan tersebut mendapatkan skor 5 dengan kriteria sangat baik. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan guru mata pelajaran pada aspek kelayakan isi.



Gambar 12. Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indoensia pada Aspek Kelayakan Isi

2) Aspek Kelayakan Bahasa

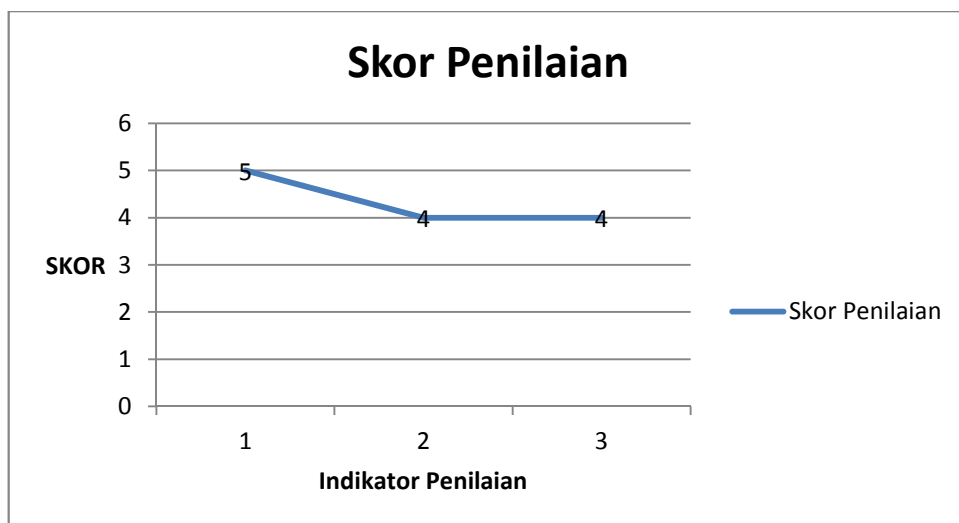
Berdasarkan tanggapan guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata pada aspek kelayakan bahasa sebesar **4**, yaitu berkategori “baik”. Skor penilaian dari guru mata pelajaran yang diperoleh pada semua indikator pernyataan adalah 4 dengan kriteria baik dengan jumlah indikator sebanyak 5. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan guru mata pelajaran pada aspek kelayakan isi.



Gambar 13. Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indoensia pada Aspek Kelayakan Bahasa

3) Aspek Operasional Media

Berdasarkan tanggapan guru bahasa Indonesia diperoleh skor rata-rata pada aspek operasional media sebesar **4.3**, yaitu berkategori “sangat baik”. Skor terendah penilaian dari guru mata pelajaran terkait media pembelajaran pada aspek media pembelajaran adalah 4 dengan kriteria baik dengan jumlah 2 indikator pernyataan dari jumlah keseluruhan indikator pernyataan sebanyak 3. Sementara sisa dari 2 indikator pernyataan tersebut mendapatkan skor 5 dengan kriteria sangat baik. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan guru mata pelajaran pada aspek kelayakan isi.



Gambar 14. **Diagram Perolehan Skor Penilaian Guru Bahasa Indoensia pada Aspek Operasional Media**

b. Analisis Data Hasil Uji *Beta* Siswa Skala Terbatas

Analisis dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari uji beta pada siswa yang dapat dilihat pada lampiran data hasil penelitian uji beta mengenai

tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif. Uji beta dilakukan pada siswa kelas VII E sebanyak 20 siswa di SMP Negeri 2 Purworejo.

Tanggapan siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif mencakup 1) aspek tampilan, 2) aspek materi, dan 3) aspek pembelajaran. Berdasarkan hasil tanggapan siswa diketahui ketiga aspek tersebut memperoleh kriteria sangat baik. Data yang diperoleh dari hasil tanggapan siswa tersebut, dikonversikan ke dalam skala 5. Tinjauan tanggapan siswa dari aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, dan media pembelajaran tersebar dalam 20 pernyataan. Berdasarkan hasil olah data ketiga aspek yang ditanggapi oleh siswa, maka kriteria penilaian pada keseluruhan aspek mendapatkan skor dengan rerata **4.58**. Informasi mengenai penilaian oleh guru mata pelajaran dapat dilihat pada tabel berikut.

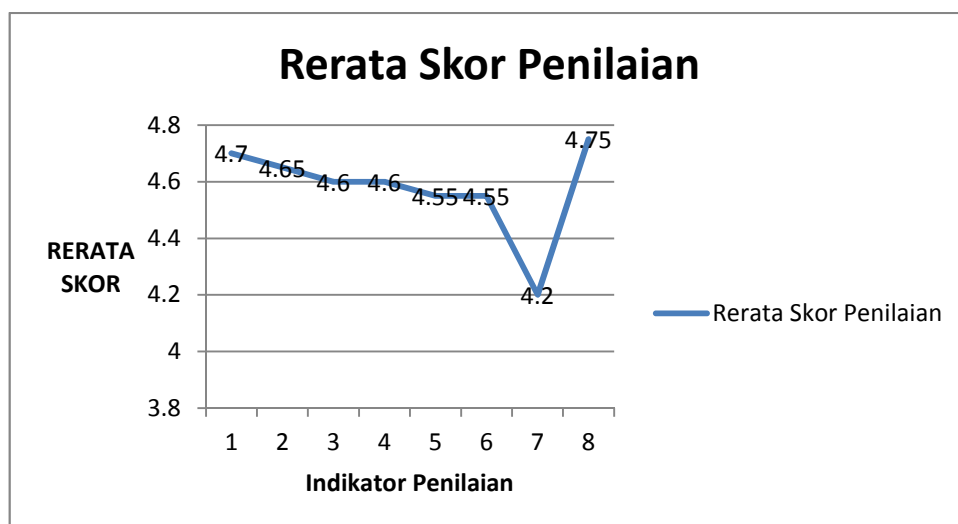
Tabel 31. Rerata Hasil Tanggapan Siswa pada Uji Beta

No.	Aspek	Rerata	Kriteria
1	Tampilan	4,6	Sangat baik
2	Materi	4,6	Sangat baik
3	Pembelajaran	4,54	Sangat baik
Rerata keseluruhan		4,58	Sangat baik

1) Aspek Tampilan

Berdasarkan siswa diperoleh skor rata-rata pada aspek tampilan sebesar **4.6**, yaitu berkategori “sangat baik”. Skor terendah penilaian dari siswa terkait media pembelajaran pada aspek tampilan sebanyak 8 indikator pernyataan adalah 3 dengan kriteria cukup dengan jumlah 4 dan terletak pada 4 indikator pernyataan yang berbeda dengan jumlah siswa keseluruhan 20 siswa. Sementara sisa dari 4 indikator pernyataan tersebut mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 5 dengan kriteria

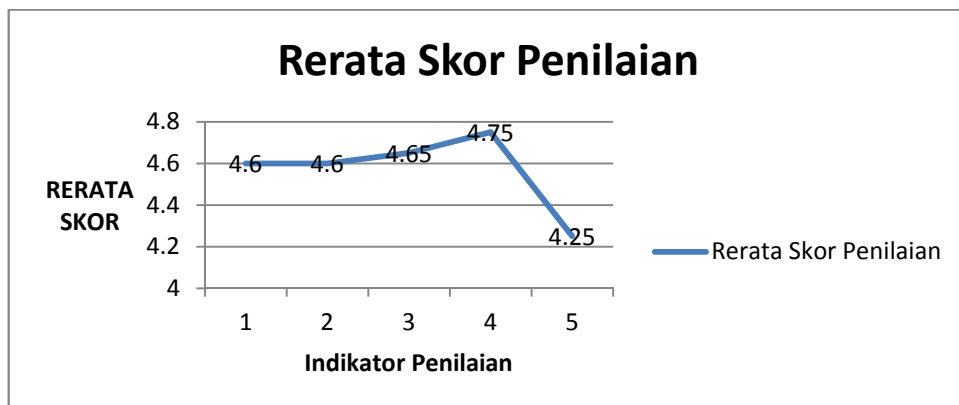
sangat baik. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan siswa pada aspek tampilan.



Gambar 15. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa pada Aspek Tampilan

2) Aspek Materi

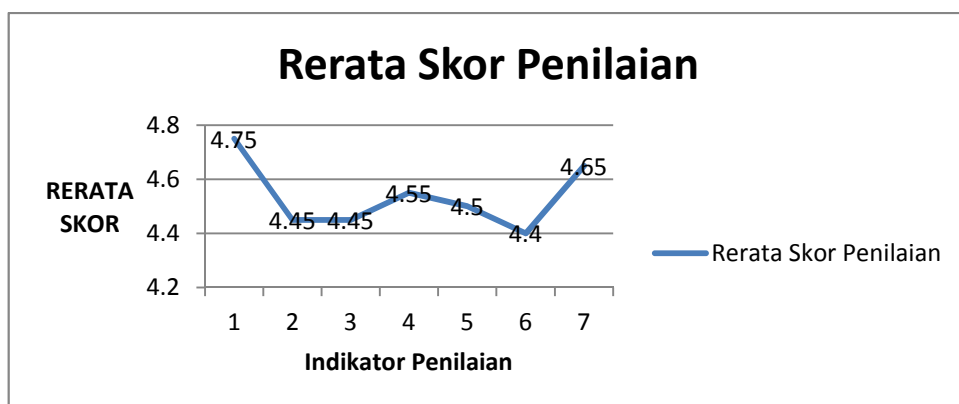
Berdasarkan siswa diperoleh skor rata-rata pada aspek materi sebesar **4.6**, yaitu berkategori “sangat baik”. Skor terendah penilaian dari siswa terkait media pembelajaran pada aspek tampilan sebanyak 5 indikator pernyataan adalah 3 dengan kriteria cukup dengan jumlah 4 dan terletak pada 3 indikator. Sementara sisa dari 4 indikator pernyataan tersebut mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 5 dengan kriteria sangat baik. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan siswa pada aspek tampilan.



Gambar 16. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa pada Aspek Materi

3) Aspek Pembelajaran

Berdasarkan siswa diperoleh skor rata-rata pada aspek pembelajaran sebesar **4.54**, yaitu berkategori “sangat baik”. Skor terendah penilaian dari siswa terkait media pembelajaran pada aspek pembelajaran sebanyak 7 indikator pernyataan adalah 3 dengan kriteria cukup dengan jumlah 12 dan terletak pada 7 indikator. Sementara sisa dari 4 indikator pernyataan tersebut mendapatkan skor 4 dengan kriteria sangat baik dan 5 dengan kriteria sangat baik. Berikut adalah gambar diagram hasil tanggapan siswa pada aspek tampilan.



Gambar 17. Diagram Perolehan Skor Penilaian Siswa pada Aspek Pembelajaran

E. Revisi Produk

1. Revisi Uji *Alpha*

a. Revisi Ahli Materi

Multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses harus dinilai terlebih dahulu oleh ahli materi dan penilaian dilakukan dua tahap. Berdasarkan hasil penilaian pada tahap 1 oleh ahli materi yang dituangkan dalam kuisioner, terdapat beberapa hal yang harus direvisi pada produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Sehingga ahli materi menyimpulkan pada penilaian tahap awal produk media yang dikembangkan belum layak digunakan dan perlu direvisi terlebih dahulu pada aspek materi sesuai saran. Keseluruhan transkrip materi yang sudah diperbaiki terdapat pada lampiran. Berikut adalah beberapa materi yang harus diperbaiki sesuai dengan saran pada seluruh aspek penilaian materi.

1) Kesalahan Ejaan

Secara keseluruhan kesalahan ejaan masih menjadi kesalahan yang sering muncul dalam materi. Ahli materi menyarankan agar untuk lebih hati-hati dalam melakukan pengetikan di komputer agar tidak terjadi kesalahan ejaan yang terlalu banyak. Adapun beberapa contoh kesalahan penulisan yang telah diberikan saran untuk diganti oleh ahli materi, yaitu: *disekitar* (penulisan *di-* seharusnya dipisah karena menyatakan tempat), *dikeranakan* (penulisan kata tersebut seharusnya ditulis *dikarenakan*), *mendpatkan* (pada penulisan kata tersebut kurang huruf *a* dan seharusnya

ditulis *mendapatkan*), dan beberapa kesalahan ejaan lain yang harus diperbaiki.

Berdasarkan kesalahan-kesalahan ejaan yang telah disarankan oleh ahli materi untuk diperbaiki, maka peneliti langsung melakukan revisi sesuai saran yang diberikan oleh ahli materi. Setelah melakukan revisi maka dilakukan konfirmasi kepada ahli materi pada saat validasi tahap 2.

2) Pengertian Teks Eksplanasi

Menurut ahli materi berdasarkan hasil validasi tahap pertama, pengertian teks eksplanasi pada bagian materi 1 kurang eksplisit dan disertai sumber di dalamnya. Berdasarkan saran dari ahli materi tersebut maka dilakukan perbaikan pada aspek kesalahan tersebut.

3) Contoh Teks Ekplanasi

Berdasarkan penilaian materi tahap 1 yang dilakukan oleh ahli materi untuk contoh teks eksplanasi masih kurang banyak dan untuk sumber dari contoh teks tersebut kurang sesuai. Ahli materi menyarankan untuk menambah contoh teks eksplanasi dengan tema yang berbeda dan dari sumber yang lebih jelas. Adapun contoh teks eksplanasi yang sudah ada dan perlu ditambah yaitu contoh teks eksplanasi yang berjudul Tsunami. Sementara sumber yang harus diperbaiki yaitu, <http://ilmusiana.com/2015/05/3-contoh-karangan-teks-eksplanasi.html>. Menurut ahli materi tulisan “karangan” pada sumber kurang sesuai dengan jenis teks eksplanasi, karena menurut ahli materi teks eksplanasi bukan merupakan jenis tulisan karangan. Menurut ahli materi teks eksplanasi ditulis

berdasarkan fakta dan bukan berdasarkan imajinasi. Karangan merupakan jenis tulisan yang mengandalkan imajinasi.

Dari beberapa saran tersebut, maka dilakukan revisi sesuai dengan saran. Untuk contoh teks eksplanasi yang awalnya hanya *Tsunami*, setelah dilakukan revisi bertambah menjadi *Tsunami, Banjir, Sampah, dan Pengangguran*. Sementara sumber diolah dari:

(1) <http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html> (untuk teks berjudul Tsunami dan Pengangguran).

(2) <http://aryadi-notes.blogspot.co.id/2015/01/3-contoh-eksplanasi-alamiah.html> (untuk teks berjudul Banjir).

(3) <http://www.astalog.com/1442/contoh-teks-eksplanasi-tentang-fenomena-sosial.html> (untuk teks yang berjudul Sampah).

4) Contoh Konjungsi dan Kata Ilmiah

Berdasarkan penilaian materi tahap 1 yang dilakukan oleh ahli materi untuk contoh konjungsi dan kata ilmiah masih kurang banyak. Ahli materi menyarankan untuk menambah contoh konjungsi dan kata ilmiah. Adapun contoh teks eksplanasi yang sudah ada dan perlu ditambah yaitu konjungsi (disebabkan, sehingga) dan kata ilmiah (hidrologis, curah hujan, pasang naik).

Dari hasil penilaian tersebut maka dilakukan revisi sesuai saran dari ahli materi. Setelah dilakukan revisi maka contoh untuk konjungsi dan kata ilmiah menjadi bertambah. Berikut ini contoh konjungsi dan kata ilmiah setelah direvisi menjadi bertambah.

(1) Konjungsi

- (a) Penambahan. Konjungsi eksternal (*dan, atau*) & konjungsi internal (*selain itu, di samping itu, lebih lanjut*)
- (b) Perbandingan. Konjungsi eksternal (*tetapi, sementara*) & konjungsi internal (*akan tetapi, sebaliknya, sementara itu*)
- (c) Waktu. Konjungsi eksternal (*setelah, sebelum, sejak, ketika*) & konjungsi internal (*pertama, kedua, lalu, berikutnya*)
- (d) Sebab-akibat. Konjungsi eksternal (*sehingga, sebab, jika, walaupun, karena*) & konjungsi internal (*akibatnya, sebagai akibat, jadi, hasilnya*)

(2) Kata Ilmiah

- (a) Hidrologis
- (b) Curah hujan
- (c) Pasang naik
- (d) Patahan
- (e) Gelombang
- (f) Saluran
- (g) Debit air

5) Opsi Jawaban Soal Latihan dan Pedoman Penilaian

Berdasarkan penilaian materi tahap 1 yang dilakukan oleh ahli materi untuk opsi jawaban c pada soal latihan pilihan ganda nomor 5 masih rancu dan untuk uraian lebih baik diberi pedoman penilaian agar siswa mudah mengerjakannya. Ahli materi menyarankan untuk mengganti

opsi jawaban c pada nomor 5 dan menambahkan pedoman penilaian pada latihan uraian. Berdasarkan saran tersebut maka langsung dilakukan revisi. Berikut ini revisi kesalahan opsi jawaban dan penambahan pedoman penilaian dalam soal latihan bagian uraian.

Sebelum direvisi

5. Kalimat berikut ini yang mengandung konjungsi adalah
- b. Mari kita biasakan diri untuk membuang sampah pada tempatnya.
 - c. Menjaga lingkungan tetap lestari menjadi tugas utama kita semua.
 - d. Banyak sekali harta benda yang rusak karena terendam banjir.**
 - e. Kondisi ini selanjutnya membuat masyarakat dilanda kelaparan karena kekurangan bahan makanan.

Setelah direvisi

5. Kalimat berikut ini yang mengandung konjungsi adalah
- a. Mari kita biasakan diri untuk membuang sampah pada tempatnya.
 - b. Menjaga lingkungan tetap lestari menjadi tugas utama kita semua.
 - c. Hutan yang gundul harus segera kita hijaukan.**
 - d. Kondisi ini selanjutnya membuat masyarakat dilanda kelaparan karena kekurangan bahan makanan.

Penambahan Pedoman Penilaian

Tabel 32. **Pedoman Penilaian Struktur Teks Eksplanasi**

STRUKTUR	PARAGRAF KE-
Judul	
Pernyataan Umum	
Deretan Penjelas	
Penutup/Simpulan	

Tabel 33. **Pedoman Penilaian Ciri Bahasa Teks Eksplanasi “Gempa Bumi”**

Ciri Bahasa	Bukti
Istilah Ilmiah	
Konjungsi	

b. Revisi Ahli Media

Multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi sebelum diujicobakan terlebih dahulu diuji kelayakannya atau divalidasi oleh ahli media. Validasi ahli media ini dilakukan dua tahap. Berdasarkan hasil validasi ahli media tahap pertama dinyatakan bahwa produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan belum layak diujicobakan dan harus direvisi terlebih dahulu sesuai dengan saran ahli media. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan saran dan rekomendasi perbaikan dari ahli media sebagai berikut.

1) Bagian halaman pembuka program

Pada bagian halaman pembuka ditambahkan tombol masuk sehingga pengguna mudah menggunakan. Selain tombol masuk juga *background* disarankan untuk diganti karena warna terlalu dominan, jenis huruf pada judul media kurang bagus dan disarankan untuk diganti, serta ketika awal membuka media disarankan untuk langsung *fullscreen*. Revisi pada bagian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Tampilan sebelum direvisi



Tampilan sesudah direvisi

Gambar 18. **Halaman Pembuka Program**

2) Navigasi Suara

Untuk mengatur suara video agar tidak hanya suara mati/suara hidup, maka ahli media menyarankan untuk mengganti tombol navigasi suara agar lebih menarik dan menambah pengatur *volume* suara. Revisi pada bagian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Tampilan sebelum direvisi



Tampilan sesudah direvisi

Gambar 19. **Tampilan Navigasi Suara**

3) Tombol Keluar

Pada tombol navigasi keluar (X) awalnya ketika ditekan langsung keluar begitu saja. Hal ini disayangkan oleh ahli media. Untuk itu ahli media menyarankan agar pada tombol keluar (X) diberikan konfirmasi “Apakah anda ingin keluar?” dan tombol navigasi “Ya” dan “Tidak”. Revisi pada bagian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Tampilan sesudah direvisi

Gambar 20. **Tampilan Tombol Konfirmasi Keluar**

4) Bagian *Feedback* Skor Siswa

Pada bagian skor hasil latihan soal pilihan ganda, ahli media menyarankan agar diberikan *feedback* yang sesuai. Selain *feedback*, disarankan untuk mengganti jenis tombol pada tulisan lanjut ke soal uraian. Revisi pada bagian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Tampilan sebelum direvisi



Tampilan sesudah direvisi

Gambar 21. Tampilan Skor Hasil Latihan Siswa

5) Tombol Navigasi Lanjut dan Kembali

Pada tombol navigasi navigasi lanjut dan kembali menurut ahli media kurang menarik karena terkesan kaku. Untuk itu ahli media menyarankan agar tombol navigasi navigasi lanjut dan kembali tersebut untuk diganti. Revisi pada bagian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Tampilan sebelum direvisi



Tampilan sesudah direvisi

Gambar 22. Tampilan Tombol Navigasi Lanjut dan Kembali

Berikut ini rekomendasi lain yang juga disarankan oleh ahli media untuk mendapat perbaikan.

- 1) *Background* tulisan agar transparansinya dikurangi, karena tulisan tidak terbaca.

- 2) Ukuran, pilihan, serta jenis huruf yang digunakan untuk menulis materi dalam media kurang menarik. Tingkat keterbacaan teks untuk ukuran siswa SMP kelas VII kurang sesuai dan pusing untuk dibaca.
- 3) Tombol menu materi 1 dan materi 2 kurang menarik, disarankan untuk diganti.
- 4) Suara latar masih tumpang tindih, disarankan untuk diperbaiki.
- 5) Intruksi siswa pada soal uraian kurang jelas, disarankan untuk diperjelas lagi.
- 6) Video untuk soal latihan pilihan ganda nomor 5 disarankan untuk diperbaiki karena *tittlenya* terlalu panjang serta suara latar video kurang bagus. Disarankan untuk mengganti suara latar yang tepat dan diedit kembali. Sementara, untuk video-video yang lain diberikan sumber dengan cara diedit.
- 7) Setelah media jadi, disarankan untuk membuat *autorun* agar ketika CD dimasukkan ke dalam komputer dapat langsung bisa dijalankan.
- 8) Untuk cover CD kurang menarik, disarankan untuk mendesain cover CD semenarik mungkin agar bisa lebih menjual.

Seluruh rekomendasi dari ahli materi tersebut sudah direvisi. Setelah direvisi media tersebut dikonfirmasi kepada ahli media untuk validasi tahap 2 sehingga media dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Revisi Uji Beta

a. Revisi Uji Beta Guru Bahasa Indonesia

Uji beta merupakan bagian dari evaluasi formatif yang diberikan kepada guru bahasa Indonesia. Salah satu tujuan dari diadakannya evaluasi formatif adalah untuk mengetahui tanggapan guru bahasa Indonesia ketika multimedia pembelajaran interaktif digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil tanggapan guru bahasa Indonesia, beberapa saran dan masukan yang digunakan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif pada teks eksplanasi adalah masih banyaknya kesalahan ejaan pada materi yang ada dalam multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

b. Revisi Uji Beta Siswa

Uji beta merupakan bagian dari evaluasi formatif yang diberikan kepada siswa. Salah satu tujuan dari diadakannya evaluasi formatif adalah untuk mengetahui tanggapan siswa ketika multimedia pembelajaran interaktif digunakan dalam proses uji coba terbatas. Peserta didik diminta untuk memberikan tanggapan tentang multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tanggapan siswa dituangkan dalam angket yang diberikan setelah siswa mencoba menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Adapun komentar umum yang diberikan oleh peserta didik, yaitu pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif sangat menyenangkan. Sementara itu, saran dan masukan umum yang digunakan untuk memperbaiki multimedia pembelajaran interaktif pada teks eksplanasi adalah

musik latar kurang menarik dan membuat ngantuk, serta materinya sedikit kurang jelas atau sedikit sulit dipahami.

F. Kajian Produk Akhir

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS 6* dengan *Action Script 2.0*. Multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi ini juga telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta telah mengikuti tahap-tahap yang telah diadaptasi dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh Alessi & Trollip (via Sujarwo, 2015). Tahap penelitian pengembangan multimedia interaktif ini terdiri dari tiga tahap utama yaitu: perencanaan, desain, dan pengembangan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII. Media pembelajaran ini didesain untuk pembelajaran menulis teks eksplanasi yang mengacu pada langkah-langkah dari pendekatan proses. Menulis menurut Semi (2007: 14), merupakan suatu proses merangkai huruf atau angka dengan suatu tanda kebahasaan sehingga menjadi sebuah tulisan yang dapat dipahami oleh pembaca. Dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran Bahasa Indonesia mengedepankan pembelajaran berbasis teks. Untuk itu siswa dituntut untuk mampu menulis sebuah teks. Salah satunya menulis teks eksplanasi. Teks eksplanasi merupakan teks yang menjelaskan proses terjadinya atau terbentuknya suatu fenomena alam atau sosial (Pardiyono, 2007: 155).

Struktur teks eksplanasi terdiri dari pernyataan umum, deretan penjelas, dan penutup.

Dalam media ini selain berisi materi tentang teks eksplanasi juga berisi tentang langkah-langkah menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses. Pendekatan proses terdiri lima langkah utama dalam kegiatan menulis. Menurut Tomkins & Hoskisson (1995), langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses meliputi pramenulis, menulis draf, menyunting, merevisi, dan mempublikasi. Pemilihan pendekatan proses diharapkan mampu membantu siswa dalam kesulitan menulis teks eksplanasi, karena pendekatan proses sesuai dengan proses pembelajaran menulis teks eksplanasi.

Media pembelajaran yang dihasilkan berbentuk *software/aplikasi* dengan kapasitas sebesar 100 *megabyte*. Selain itu, media ini juga dikemas dalam bentuk kepingan CD/cakram padat disertai dengan cover CD yang menggambarkan media tersebut dan buku panduan penggunaan media. Buku panduan penggunaan media ini harapannya mampu membantu pengguna dalam penggunaan media.

Produk multimedia pembelajaran ini juga telah melalui evaluasi formatif. Evaluasi formatif terdiri dari uji *alpha* dan uji beta. Uji *alpha* telah dilakukan dengan memvalidasi produk multimedia pembelajaran. Validasi produk uji *alpha* dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sampai diperoleh hasil multimedia pembelajaran interaktif yang layak digunakan. Sementara uji beta dilakukan dengan mengujicobakan multimedia pembelajaran interaktif kepada seorang guru bahasa Indonesia dan 20 siswa pada ujicoba terbatas.

Sebagai produk hasil pengembangan, multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi ini memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihannya adalah program ini memuat teks, video, dan warna yang menarik perhatian siswa. Selain itu efek suara tombol dan suara latar juga membuat program multimedia pembelajaran yang dikembangkan terasa lebih hidup.

Selain kelebihan, maka produk hasil pengembangan ini juga memiliki kelemahan. Kelemahan produk ini adalah bahwa media ini hanya terbatas pada memahami teks eksplanasi dan langkah-langkah menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses yang hanya sebagai panduan bagi siswa untuk menulis teks eksplanasi. Belum ada ruang untuk siswa menulis teks eksplanasi secara langsung dalam media. Hal ini karena terbatasnya pengetahuan peneliti dalam pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif.

Program multimedia pembelajaran interaktif materi teks eksplanasi ini didesain untuk pembelajaran individual dan dapat juga digunakan secara klasikal di kelas. Adanya multimedia pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi proses pembelajaran yang bersifat monoton atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini guru memiliki peran sebagai pendamping maupun pengarah siswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif ini. Program multimedia pembelajaran interaktif ini dirancang sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dengan harapan guru mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan dan hasil belajar yang lebih terarah dan lebih baik.

G. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan dan penelitian ini telah diupayakan agar mencapai hasil yang maksimal. Namun, pada kenyataannya masih terdapat kekurangan serta kesalahan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan masih terbatas pada uji kelayakan saja. Hal ini karena keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti. Sehingga belum diketahui tingkat keefektifan media dalam proses pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media dalam proses pembelajaran maka perlu dilakukan penelitian lebih lanjut.
2. Pengembangan program multimedia interaktif pada materi teks eksplanasi ini hanya berisi dua kompetensi dasar pada aspek kognitif dan dua kompetensi dasar pada aspek keterampilan. Materi teks eksplanasi merupakan salah satu materi teks yang terdapat pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VII semester genap, terdiri dari empat kompetensi dasar pada aspek kognitif dan empat kompetensi dasar pada aspek keterampilan.
3. Tidak tersedianya perangkat *speaker* atau *headphone* yang dimiliki oleh siswa. Multimedia pembelajaran interaktif telah dirancang dengan menyertakan suara latar dan suara efek. Siswa mendengarkan suara latar dan suara efek dari speaker yang tersedia dalam laptop masing-masing. Karena kegaduhan di luar kelas menjadi suara latar dan suara efek tidak terdengar dengan baik.

4. Keterbatasan waktu yang disediakan sekolah, karena saat ujicoba dilakukan dalam kondisi proses KBM telah berakhir. Banyak siswa yang melakukan kegiatan di luar kelas. Sehingga waktu yang diberikan oleh sekolah hanya 1 jam untuk ujicoba skala terbatas pada siswa kelas VII E.

BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII yang dikemas dalam bentuk CD. Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, uji coba, dan analisis data dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan “layak” untuk digunakan berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, tanggapan guru bahasa Indonesia dan tanggapan siswa skala terbatas.
2. Berdasarkan hasil penilaian ahli materi terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata skor 4,38 dengan kriteria sangat baik, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai sumber belajar.
3. Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap produk multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan rata-rata skor 3,81 dengan kriteria baik, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai sumber belajar.
4. Hasil penilaian dari guru bahasa Indonesia diperoleh rata-rata skor 4,3 dengan kriteria sangat baik, menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran

interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai sumber belajar.

5. Hasil penilaian siswa pada uji coba produk skala terbatas diperoleh rata-rata skor 4,58 dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan multimedia pembelajaran interaktif menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses untuk siswa SMP Kelas VII yang dikembangkan “layak” digunakan sebagai sumber belajar.

B. Saran, Deseminasi, dan Pengembangan

1. Saran

Penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran ini dapat digunakan oleh guru dan siswa sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang menyenangkan. Media ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa tanpa bergantung pada KBM di kelas. Pembelajaran menulis teks eksplanasi sesuai dengan langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif ini juga diharapkan mampu membantu siswa dalam menulis sebuah teks eksplanasi.

2. Deseminasi

Penelitian pengembangan ini dilakukan deseminasi atau penyebarluasan produk yang telah divalidasi dan diujicobakan. Deseminasi atau penyebarluasan produk ini dilakukan pada beberapa kalangan yaitu dosen, guru, mahasiswa atau calon guru, dan siswa Kelas VII SMP. Hal ini bertujuan agar produk

pengembangan memberikan kebermanfaatan dan bahkan dapat lebih dikembangkan lagi.

3. Pengembangan

Pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini adalah produk dapat diuji keefektifannya pada pembelajaran menulis teks eksplanasi. Selain itu, aplikasi media pembelajaran ini dapat dikembangkan hingga dapat digunakan untuk menulis teks eksplanasi secara langsung dalam media tersebut. Guru sebagai pengguna juga dapat mengembangkan media pembelajaran ini dengan memodifikasi materi bahasa Indonesia lain sesuai dengan kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainuzzaman, Dienur. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis **Adobe Flash ProCS5** pada Siswa SMP Kelas VII Kurikulum 2013. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Akhadiyah, Sabarti, dkk. 1997. *Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- _____. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Burhan Nurgiantoro. 1988. *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Darmawan, Deni. 2014. *Inovasi Pendidikan: Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: Rosdakarya.
- _____. 2012. *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Rosdakarya.
- Indrojarwo, Broto Tavip. 2009. *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keraf, Gorys. 2009. *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Knapp, Peter dan Megan Watkins. 2005. *Genre, Text, Grammar: Technologies for Teaching and Assesing Wrting*. Sydney: UNSW Press.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: UGM Press.

- Pardiyono. 2007. *Pasti Bisa! Teaching Genre-Based Writing*. Yogyakarta: Andipublisher.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif: Buku Bacaan Wajib Bagi Guru, Dosen, dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Semi, Atar. 2007. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Sufanti, Main. 2010. *Strategi Pengajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Sugiyono. 2011. *Metode Pengembangan Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, Anton. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif pada Materi Teks Eksplanasi Peserta Didik Kelas VII SMP. *Tesis*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Suryaman, Maman. 2012. *Metodologi Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- TIM PUSLITJAKNOV. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Depdiknas.
- Tomkins, G. E., & Hoskisson, K. 1995. *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. Boston: Allyn Bacon.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1:

SILABUS

SILABUS MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA

Satuan Pendidikan : SMP

Kelas/Semester : VII/GENAP

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI 4 : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER
3.1 Memahami teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan	<p>1. Pengenalan struktur teks eksplanasi</p> <p>Struktur isi:</p> <p>(1) judul,</p> <p>(2) pernyataan umum tentang suatu peristiwa atau suatu fenomena,</p> <p>(3) rincian penjelasan yang berupa rangkaian paragraf yang menjelaskan tentang bagaimana sesuatu terjadi atau mengapa sesuatu terjadi, dan</p> <p>(4) simpulan.</p> <p>2. Ciri Bahasa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memuat istilah • Memuat kata sambung yang menunjukkan adanya suatu tahapan • Struktur kalimatnya 	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memahami alam sekitar/lingkungan melalui gambar, tayangan, lagu, puisi, dll. • Membaca teks eksplanasi dengan cermat <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • mempertanyakan tentang teks eksplanasi (struktur dan ciri-ciri bahasa) <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab/mengajukan pertanyaan isi teks eksplanasi (pertanyaan literal, inferensial, integratif, kritis) • Mendiskusikan struktur isi teks eksplanasi <p>(1) judul,</p> <p>(2) pernyataan umum tentang suatu peristiwa atau suatu</p>	<p>Jenis Tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu, menemukan contoh teks eksplanasi • Tugas kelompok, mengidentifikasi struktur isi dan ciri bahasa teks eksplanasi • Tes tertulis, menjawab/mengajukan pertanyaan 	1x6jp	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh teks eksplanasi dari internet • Contoh teks eksplanasi dari media massa cetak • Buku referensi

	<p>menggunakan kata sambung yang menunjukkan hubungan sebab-akibat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan kondisi (menjelaskan fenomena bukan menceritakan masa lalu) 	<p>fenomena,</p> <p>(3) rincian penjelasan yang berupa rangkaian paragraf yang menjelaskan tentang bagaimana sesuatu terjadi atau mengapa sesuatu terjadi, dan</p> <p>(4) simpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan ciri bahasa teks hasil eksplanasi (kata sambung untuk penahapan dan kata sambung yang menunjukkan sebab akibat) <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan contoh teks eksplanasi yang pernah dilihat/didengar/dibaca berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan teks eksplanasi dari segi struktur dan ciri 	<p>terkait isi teks eksplanasi</p> <p><u>Bentuk Instrumen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Unjuk kerja, mempresentasikan hasil diskusi • Uraian bebas dan pilihan ganda, mengidentifikasi struktur isi dan ciri bahasa teks eksplanasi dan menjawab /mengajukan pertanyaan tentang isi teks eksplanasi • Format pengamatan sikap untuk menilai rasa percaya diri, kesantunan, dan kecermatan 		<p>tentang genre teks</p>
--	--	---	--	--	---------------------------

		bahasa			
4.1 Menangkap makna teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik secara lisan maupun tulisan	1. Pemahaman kata, istilah dalam teks eksplanasi 2. Pemahaman isi teks eksplanasi	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> Membaca teks hasil eksplanasi Menanya <ul style="list-style-type: none"> Menanya tentang kata atau istilah dalam teks eksplanasi Menanya hal yang berkaitan dengan isi teks eksplanasi Mengeksplorasi <ul style="list-style-type: none"> Mendiskusikan kata-kata sulit dan istilah dalam teks eksplanasi yang dibaca Menjawab/mengajukan pertanyaan isi teks eksplanasi (pertanyaan literal, inferensial, integratif, kritis) Mengasosiasikan <ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi penggunaan 	<u>Jenis Tagihan:</u> <ul style="list-style-type: none"> Tugas individu, menjawab pertanyaan isi teks eksplanasi Tugas kelompok, menemukan kata-kata sulit dan istilah dalam teks eksplanasi yang dibaca <u>Bentuk Instrumen:</u> <ul style="list-style-type: none"> Tes tulis menjawab/mengajukan pertanyaan tentang isi teks eksplanasi 	2x6jp	<ul style="list-style-type: none"> Contoh teks eksplanasi dari internet Contoh teks eksplanasi dari media massa cetak Buku referensi tentang genre teks

		<p>kata atau istilah pada teks eksplanasi lain yang pernah dibaca/didengar berdasarkan pemahaman</p> <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan fungsi kata atau istilah dalam menyampaikan makna/tujuan serta ciri teks 	<ul style="list-style-type: none"> Format pengamatan sikap untuk menilai kesantunan dalam menilai jawaban teman 		
4.2 Menyusun teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan karakteristik teks yang akan dibuat	<p>Langkah Menyusun teks eksplanasi</p> <ul style="list-style-type: none"> memilih objek/fenomena yang hendak dijelaskan. Menuliskan pernyataan umum tentang objek/fenomena yang hendak dijelaskan (proses fotosintesis). Menuliskan 	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati/memanfaatkan lingkungan sekitar untuk memilih objek/fenomena yang hendak dijelaskan <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Menanya tentang hal-hal yang berkaitan dengan cara menyusun teks eksplanasi <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> (berkelompok) <ul style="list-style-type: none"> Memilih objek/fenomena yang hendak dijelaskan Menuliskan pernyataan umum 	<p>Jenis Tagihan:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tugas individu, menyusun teks eksplanasi Tugas kelompok, menyusun teks eksplanasi <p>Bentuk Instrumen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Uji petik kerja, menyusun teks eksplanasi Format pengamatan 	2x6jp	<ul style="list-style-type: none"> Contoh teks eksplanasi dari internet Contoh teks eksplanasi dari media massa cetak Buku referensi

baik secara lisan maupun tulisan	<p>rangkaian tahapan terkait dengan fenomena yang dijelaskan (tahapan fotosintesis)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan simpulan 	<p>tentang objek/fenomena yang hendak dijelaskan (mis: proses fotosintesis, proses perkembangbiakan ikan, dll)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan rangkaian tahapan/proses terkait dengan fenomena yang dijelaskan (tahapan fotosintesis) • Menuliskan simpulan <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks eksplanasi yang telah dibaca/didengar berdasarkan struktur teks yang telah dipelajari <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan teks eksplanasi yang telah disusun di depan teman dengan bahasa yang lugas <p>2. (individu)</p> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memilih objek/fenomena 	sikap untuk menilai kreativitas dalam menyusun teks eksplanasi		tentang genre teks
----------------------------------	---	---	--	--	--------------------

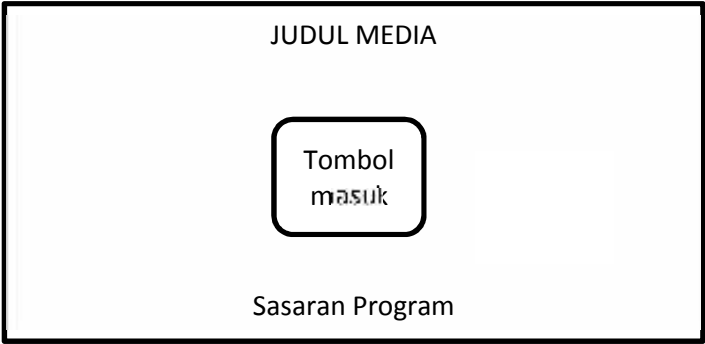
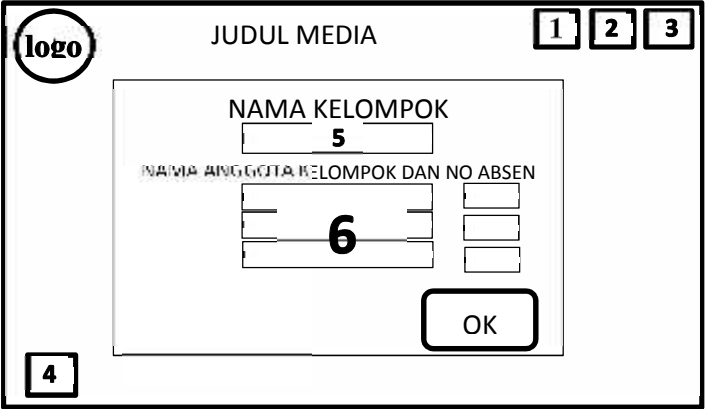
		<p>yang hendak dijelaskan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan pernyataan umum tentang objek/fenomena yang hendak dijelaskan (mis: proses fotosintesis, proses perkembangbiakan ikan, dll) • Menuliskan rangkaian tahapan/proses terkait dengan fenomena yang dijelaskan (tahapan fotosintesis) • Menuliskan simpulan <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks eksplanasi yang telah dibaca/didengar berdasarkan struktur teks yang telah dipelajari <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan teks eksplanasi yang telah disusun di depan teman dengan bahasa yang lugas 			
--	--	--	--	--	--

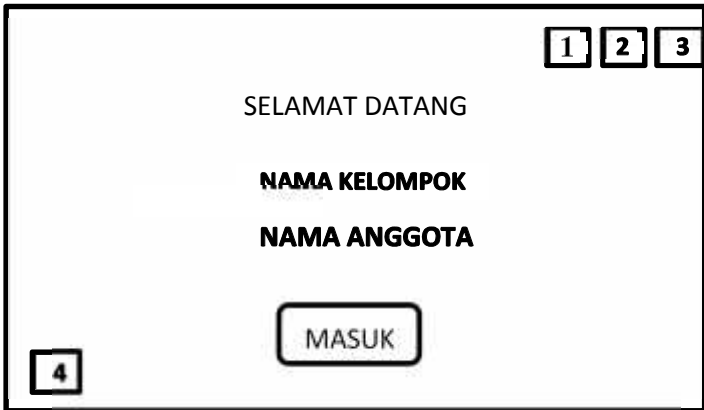
4.3 Menelaah dan merevisi teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek sesuai dengan struktur dan kaidah teks baik secara lisan maupun tulisan	<p>1. Aspek penelaahan teks eksplanasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menelaah judul teks eksplanasi • Menelaah klasifikasi umum teks eksplanasi • Menelaah rangkaian tahapan/proses teks eksplanasi • Menelaah bahasa teks eksplanasi: diksi, struktur kalimat, paragraf <p>2. Merevisi isi dan bahasa teks eksplanasi</p>	<p>1. (berkelompok)</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca teks eksplanasi yang telah ditulis kelompok lain <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • menanya tentang cara menelaah teks eksplanasi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menelaah teks eksplanasi yang telah ditulis teman/kelompok lain dari aspek judul, pernyataan umum, rangkaian tahapan/proses, dan simpulan • Merevisi teks eksplanasi sesuai dengan hasil penelaahan <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan hasil penelaahan di depan teman dengan kalimat lugas 	<p><u>Jenis Tagihan:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Tugas individu, menelaah teks eksplanasi yang ditulis teman • Tugas kelompok, menelaah dan merevisi teks eksplanasi yang ditulis kelompok lain <p><u>Bentuk Instrumen:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Uji petik kerja, menelaah dan merevisi teks eksplanasi yang ditulis teman/kelompok lain • Format pengamatan sikap untuk menilai kejujuran 	1x6jp	<ul style="list-style-type: none"> • Contoh teks eksplanasi dari internet • Contoh teks eksplanasi dari media massa cetak • Buku referensi tentang genre teks
--	---	---	---	-------	--

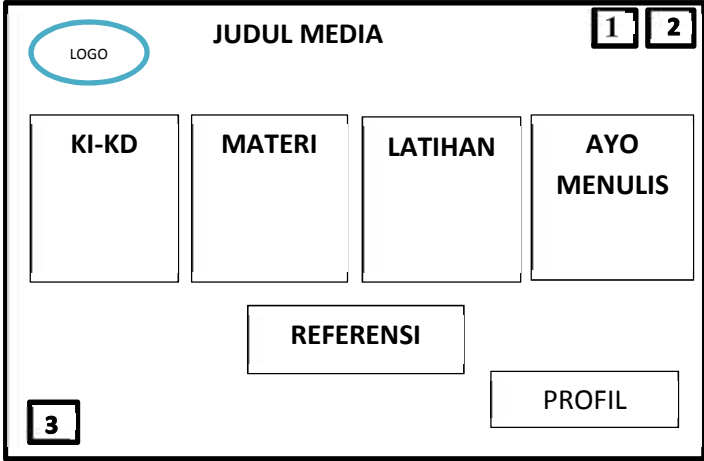
		<p>2. (individu)</p> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • membaca teks eksplanasi yang telah ditulis kelompok lain <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • menanya tentang cara menelaah teks eksplanasi <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menelaah teks eksplanasi yang telah ditulis teman/kelompok lain dari aspek judul, pernyataan umum, rangkaian tahapan/proses, dan simpulan • Merevisi teks eksplanasi sesuai dengan hasil penelaahan <p>Mengomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membacakan hasil penelaahan di depan teman dengan kalimat lugas. 	<p>dalam menelaah teks eksplanasi milik teman/kelompok lain</p>		
--	--	---	---	--	--

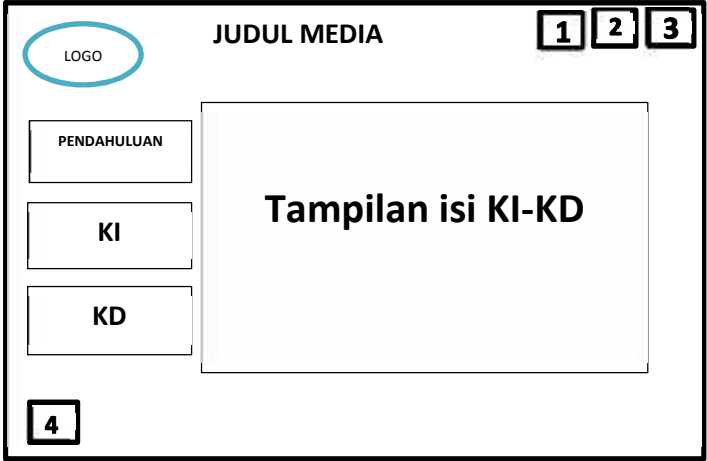
LAMPIRAN 2:
FLOWCHART DAN
STORYBOARD

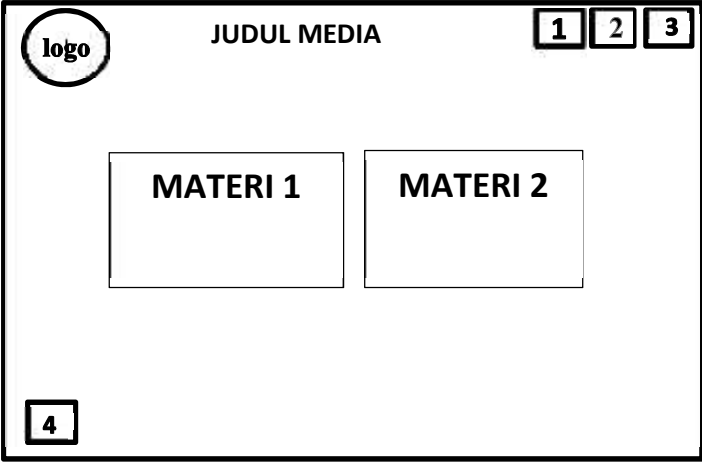
STORY BOARD dan FLOWCHART

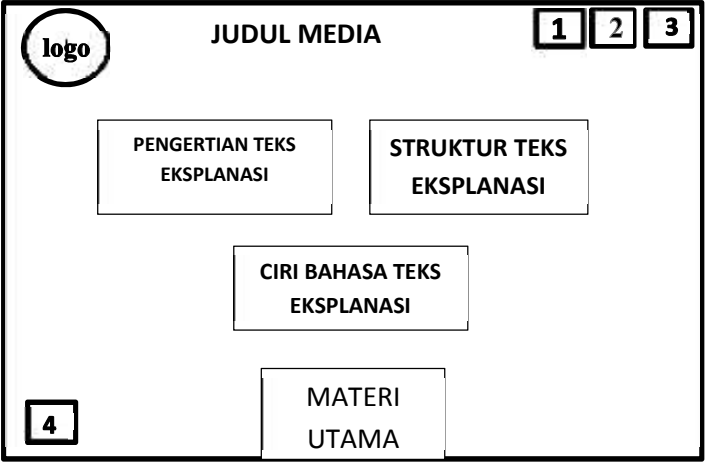
No.	Story board	Nama layar	Sound & backsound	Navigasi	Keterangan
1.		Tampilan awal		-	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol Masuk ➤ Judul Media ➤ Sasaran Program (Siswa SMP kelas VII)
2.		MENU MASUK	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>petunjuk</i> yang berfungsi untuk masuk ke dalam petunjuk penggunaan. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Logo UNY. ➤ Judul Media. ➤ Menu masuk/<i>login</i> untuk mengisikan nama dan no absen siswa sebelum masuk ke halaman selanjutnya. ➤ Menuperintah untuk membentuk

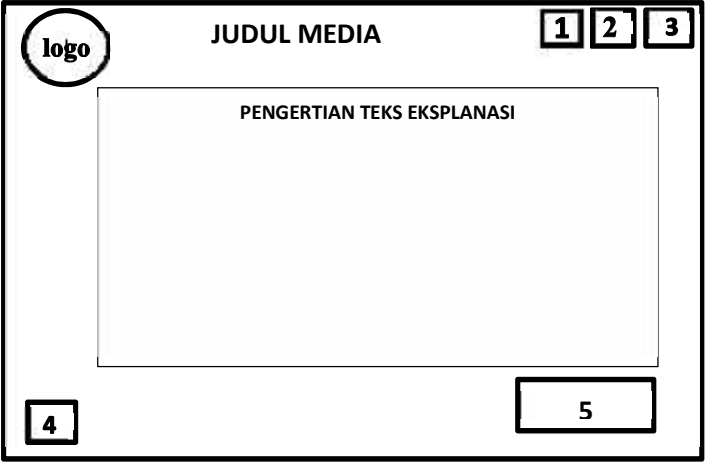
				<p>mengatur suara <i>on/off</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Kolom 5” berfungsi untuk mengisikan nama kelompok. ➤ “Kolom 6” berfungsi untuk mengisikan nama dan no absen anggota kelompok. ➤ “Tombol OK” berfungsi untuk masuk ke halaman selanjutnya setelah mengisi kolom nama dan nomor. 	kelompok minimal 2 siswa maksimal 5 siswa.
3.		HALAMAN UCAPAN SELAMAT DATANG		<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>petunjuk</i> yang berfungsi untuk masuk ke dalam petunjuk penggunaan. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol masuk” berfungsi untuk masuk ke halaman selanjutnya setelah mengisi kolom nama dan nomor. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ucapan “Selamat Datang”. ➤ Tampilan nama kelompok siswa dan anggota kelompok

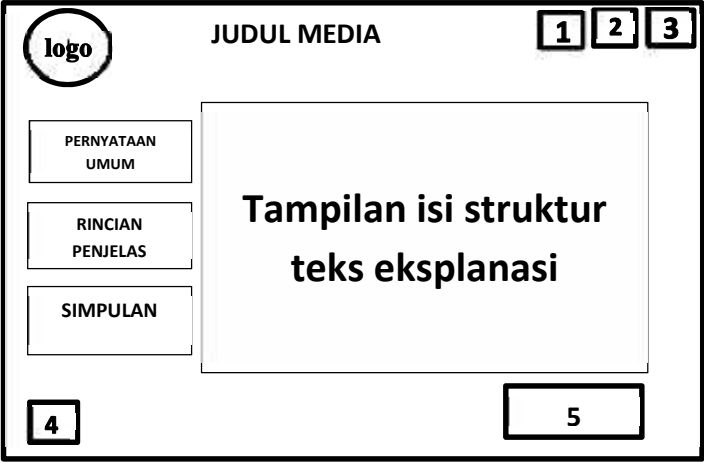
2.		MENU UTAMA	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “KI-KD” berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke isi dari KI-KD. ➤ “Materi” berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke menu materi. ➤ “Latihan” berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke halaman soal latihan pemahaman siswa. ➤ “Ayo Menulis” berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke halaman langkah-langkah menulis. ➤ “Referensi” berfungsi sebagai tombol untuk masuk ke isi sumber belajar. ➤ “Profil” berfungsi sebagai tombol ke isi yang berupa profil pembimbing dan pengembang. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menu utama berisi tombol-tombol navigasi yang mampu mengkomunikasikan ke menu-menu yang telah disesuaikan.
----	---	---------------	--	--	--

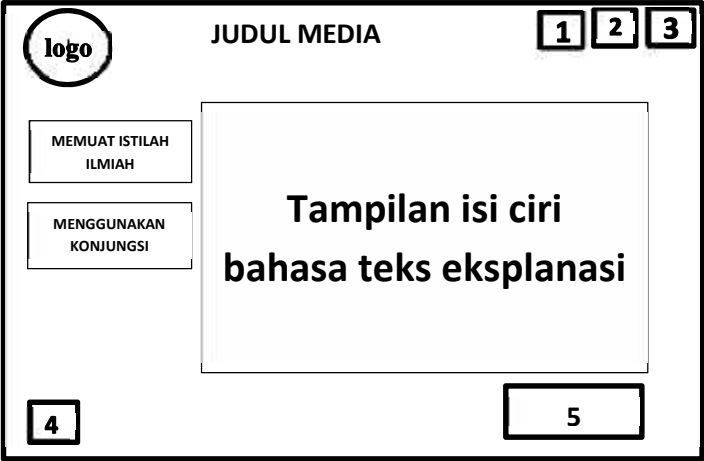
		MENU KI-KD	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “menu utama”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Kolom tampilan isi KI-KD” berisi tampilan isi dari Pendahuluan, KI, dan KD. ➤ “Pendahuluan” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari pendahuluan yang akan tampil pada kolom tampilan. ➤ “KI” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari Kompetensi Inti yang akan tampil pada kolom tampilan. ➤ “KD” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari Kompetensi Dasar yang akan tampil pada kolom tampilan. 	Menu KI-KD berisi tombol-tombol navigasi dan tampilan isi dari pendahuluan, KI, dan KD.
--	---	------------	--	---

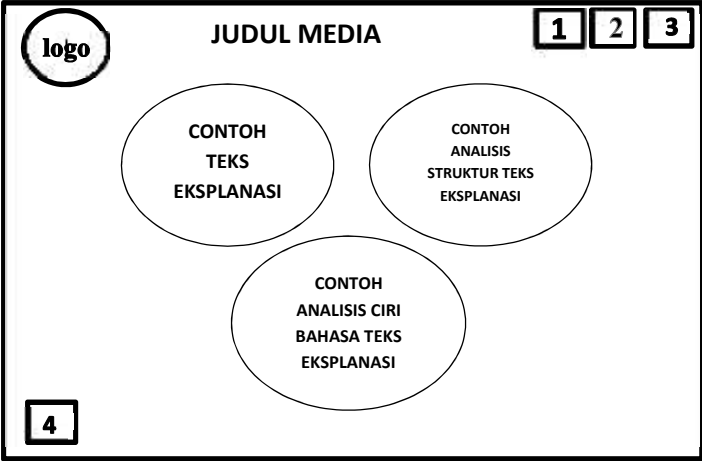
			<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol Materi 1” merupakan tombol fungsi untuk mengarahkan pada halaman materi bagian 1. ➤ “Tombol Materi 2” merupakan tombol fungsi untuk mengarahkan pada halaman materi bagian 2. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menu navigasi yang mengarahkan pada halaman materi bagian 1 dan materi bagian 2. ➤ Materi bagian 1 berisi penjelasan mengenai teks eksplanasi (pengertian, struktur, dan ciri bahasa). ➤ Materi bagian 2 berisi contoh teks eksplanasi dan contoh analisis teks eksplanasi.
--	---	--	--	---

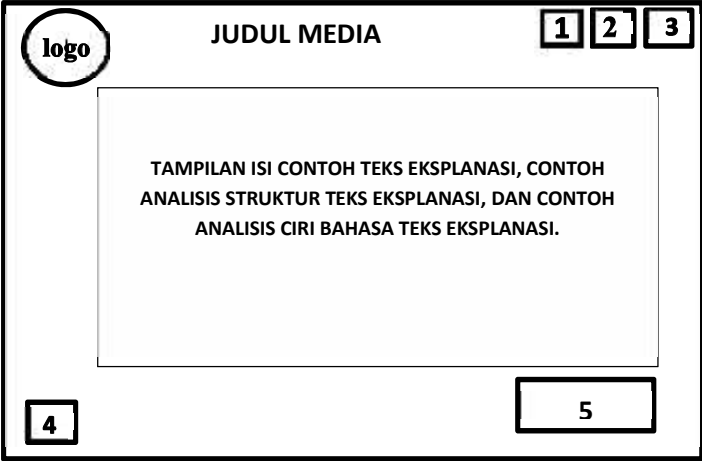
		Menu Materi 1	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “menu utama”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Pengertian Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari pengertian teks eksplanasi. ➤ “Struktur Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari struktur teks eksplanasi. ➤ “Ciri Bahasa Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi ciri bahasa teks eksplanasi. ➤ “Materi Utama” berfungsi sebagai tombol untuk kembali ke menu materi utama yang di dalamnya terdapat tombol navigasi materi 1 dan materi 2. 	Menu Materi 1 berisi tombol-tombol navigasi pengertian teks eksplanasi, struktur teks eksplanasi, dan ciri bahasa teks eksplanasi.
--	---	---------------	--	---	--

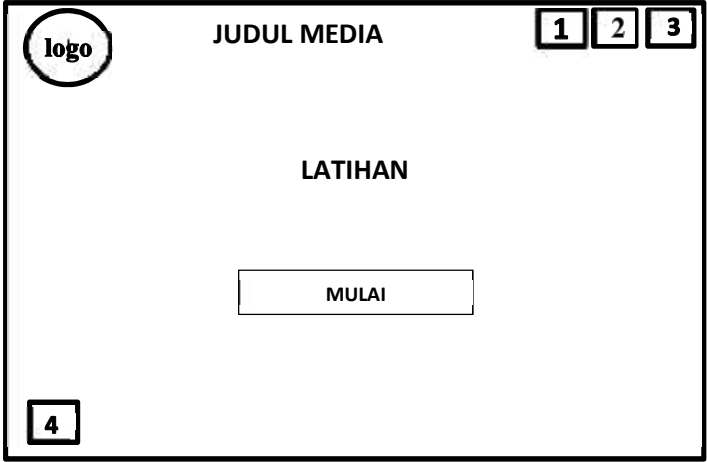

		<p>Tampilan pengertian teks eksplanasi</p>	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke menu <i>materi 1</i>. ➤ “Kolom tampilan isi pengertian teks eksplanasi” berisi tampilan isi dari pengertian teks eksplanasi. 	<p>Tampilan pengertian teks eksplanasi yang berisi penjelasan mengenai teks eksplanasi.</p>
--	---	--	--	---

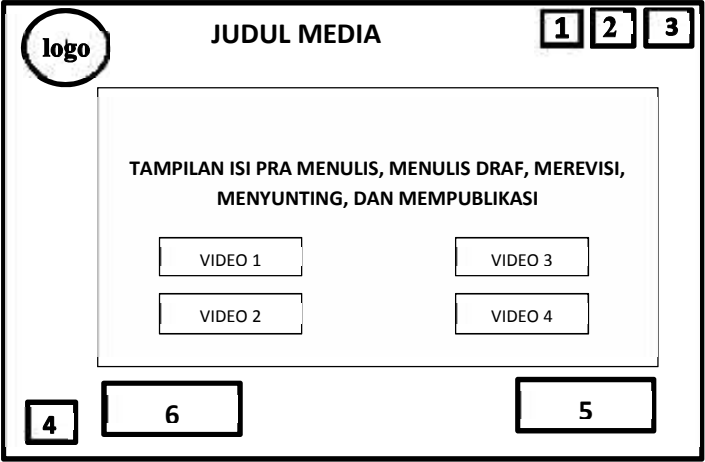
		<p>Tampilan Struktur Teks Eksplanasi</p>	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i> Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “menu utama”. ➤ “Tombol 2” berfungsi untuk <i>Fullscreen</i> aplikasi. ➤ “Tombol 3” berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke menu <i>materi 1</i>. ➤ “Kolom tampilan isi struktur teks eksplanasi” berisi tampilan isi dari pernyataan umum, rincian penjelas, dan simpulan. ➤ “Pernyataan Umum” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari pernyataan umum yang akan tampil pada kolom tampilan. ➤ “Rincian Penjelas” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari rincian penjelas yang akan tampil pada kolom tampilan. ➤ “Simpulan” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari simpulan yang akan tampil pada kolom tampilan. 	<p>Tampilan struktur teks eksplanasi berisi tombol-tombol navigasi pernyataan umum, rincian penjelas, dan simpulan.</p>
--	---	--	---	---	---

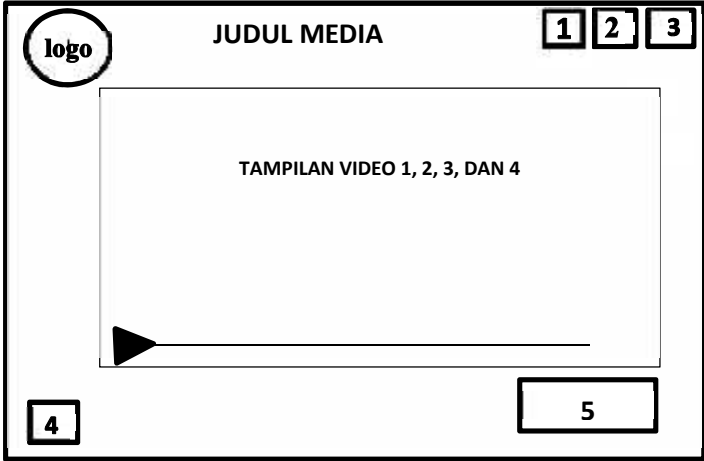
		<p>Tampilan Ciri Bahasa Teks Eksplanasi</p>	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” berfungsi untuk <i>Fullscreen</i> aplikasi. ➤ “Tombol 3” berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke menu <i>materi 1</i>. ➤ “Kolom tampilan isi ciri bahasa teks eksplanasi” berisi tampilan isi dari istilah ilmiah dan konjungsi. ➤ “Memuat Istilah Ilmiah” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari istilah ilmiah yang akan tampil pada kolom tampilan. ➤ “Menggunakan Konjungsi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari konjungsi yang akan tampil pada kolom tampilan. 	<p>Tampilan ciri bahasa teks eksplanasi berisi tombol-tombol navigasi istilah ilmiah dan konjungsi.</p>
--	---	---	--	--	---


		Menu Materi 2	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Contoh Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari contoh teks eksplanasi. ➤ “Contoh Analisis Struktur Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi dari contoh analisis struktur teks eksplanasi. ➤ “Contoh Analisis Ciri Bahasa Teks Eksplanasi” berfungsi sebagai tombol untuk menampilkan isi contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi. 	Menu Materi 2 berisi tombol-tombol navigasi contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, dan contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi.
--	---	---------------	---	---	--

		<p>Tampilan contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks ekspanasi, dan contoh analisis struktur ciri bahasa teks eksplanasi</p>	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “menu utama”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke menu <i>materi 2</i>. ➤ “Kolom tampilan isi contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, dan contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi” berisi tampilan isi dari contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, dan contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi. 	<p>Tampilan isi contoh teks eksplanasi, contoh analisis struktur teks eksplanasi, dan contoh analisis ciri bahasa teks eksplanasi.</p>
--	---	---	--	--	--

		Menu Ayo Menulis	Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i> Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” berfungsi untuk <i>Fullscreen</i> aplikasi. ➤ “Tombol 3” berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol Mulai” berfungsi untuk memulai masuk ke dalam halaman soal latihan pemahaman siswa. 	Menu mulai latihan, tombol navigasi yang mengarahkan siswa untuk mengerjakan soal-soal latihan sebagai uji pemahaman siswa.
		Menu Ayo Menulis	Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i> Suara tombol: <i>adriantnt_r_p lastic.mp3</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” berfungsi untuk <i>Fullscreen</i> aplikasi. ➤ “Tombol 3” berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol Mulai” berfungsi untuk memulai masuk ke dalam halaman langkah-langkah menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses. 	Menu mulai menulis, berisi tombol navigasi yang mengarahkan siswa untuk menulis berdasarkan langkah-langkah yang ada pada halaman selanjutnya.\.

		<p>Tampilan isi dari tombol navigasi pada menu Ayo Menulis.</p>	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>lanjut</i> yang berfungsi untuk lanjut ke langkah-langkah selanjutnya. ➤ “Tombol 6” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke langkah-langkah sebelumnya. ➤ “Kolom tampilan isi pra menulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasi” berisi tampilan isi dari pra 	<p>Tampilan isi dari tombol navigasi pada menu Ayo Menulis. Untuk tombol-tombol navigasi video hanya terdapat pada tampilan isi dari pra menulis dan merevisi.</p>
--	---	---	--	--

				<p>menulis, menulis draf, merevisi, menyunting, dan mempublikasi yang berupa langkah-langkah yang harus dilakukan siswa dalam kegiatan menulis teks eksplanasi.</p> <p>➤ Di dalam kolom tampilan juga terdapat tombol navigasi “video 1, video 2, video 3, dan video 4” yang berfungsi untuk mengarahkan siswa melihat video.</p>	
		Tampilan video 1,2,3, dan 4	<p>Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i></p> <p>Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i></p>	<p>➤ “Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”.</p> <p>➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh.</p> <p>➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi.</p> <p>➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>.</p> <p>➤ “Tombol 5” merupakan tombol <i>kembali</i> yang berfungsi untuk kembali ke pra menulis dan merevisi.</p>	Tampilan video 1,2,3, dan 4 merupakan bentuk tampilan dari video 1,2,3 dan 4.

				<ul style="list-style-type: none"> ➤ “Kolom tampilan video 1,2,3, dan 4” berisi tampilan video 1,2,3, dan 4. Selain itu juga terdapat tombol-tombol fungsi seperti tombol <i>play</i>, <i>pause</i>, <i>next</i>, <i>back</i>, <i>control movie</i>, <i>volume</i>, <i>sound off/on</i>. 	
		Tampil-an petunjuk penggunaan dan profil.	Musik latar: <i>A Winter Story.mp3</i> Suara tombol: <i>adriantnt_r_plastic.mp3</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Tombol 1” merupakan tombol <i>home</i> yang berfungsi untuk kembali ke “<i>menu utama</i>”. ➤ “Tombol 2” merupakan tombol <i>fullscreen</i> berfungsi untuk mengatur aplikasi ke layar penuh. ➤ “Tombol 3” merupakan tombol <i>keluar</i> berfungsi untuk keluar dari aplikasi. ➤ “Tombol 4” merupakan tombol pengatur suara berfungsi untuk mengatur suara <i>on/off</i>. ➤ “Tombol 5 & 6” merupakan tombol <i>back</i> dan <i>next</i> berfungsi untuk mengatur tampilan profil pembimbing dan pengembang media pembelajaran. ➤ “Kolom tampilan petunjuk penggunaan dan profil” berisi tampilan petunjuk penggunaan media pembelajaran dan profil pembimbing dan pengembang media pembelajaran. 	Tampilan petunjuk penggunaan dan tampilan profil hampir sama, hanya isinya yang berbeda. Untuk petunjuk penggunaan berisi petunjuk penggunaan aplikasi. Sementara untuk tampilan profil berisi profil pembimbing dan profil pengembang media pembelajaran.

LAMPIRAN 3:
TRANSKRIP MATERI
DAN SOAL LATIHAN

TRANSKRIP MEDIA PEMBELAJARAN TEKS EKSPLANASI

A. Pendahuluan

Berdasarkan Kurikulum 2013 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2014, materi teks eksplanasi dengan pemodelan teks disampaikan pada kelas VII.

B. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif dan jujur menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

KI 3: Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural, pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan mengembangkan dari yang dipelajarinya disekolah

secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

C. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami teks hasil eksplanasi baik melalui lisan maupun tulisan.

Indikator

- 1) menjelaskan struktur teks eksplanasi
- 2) menjelaskan ciri-ciri bahasa (fitur bahasa) teks eksplanasi

4.1 Menangkap makna teks hasil eksplanasi baik secara lisan maupun tulisan

- 1) memaknai kata dan istilah dalam teks eksplanasi
- 2) memaknai isi teks eksplanasi

4.2 Menyusun teks eksplanasi

Indikator : menyusun teks eksplanasi

4.3 Menelaah dan merevisi teks eksplanasi

Indikator :

- 1) Menelaah dan menyusun teks eksplansi

MATERI

A. Materi Bagian 1

1. Pengertian Teks Eksplanasi

Teks Eksplanasi adalah jenis teks yang berisi penjelasan tentang proses terjadinya fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya dan lainnya (Priyatni, 2014: 82).

Fenomena alam adalah fenomena yang terjadi pada alam di sekitar kita, dikarenakan oleh beberapa hal yang bersifat ilmiah, contoh: banjir bandang, tanah longsor, gempa bumi, gunung meletus, gerhana bulan, dan lain-lain. Fenomena sosial adalah peristiwa yang terjadi dan dapat diamati dalam kehidupan kita sehari – hari, contoh: tawuran, demonstrasi, mudik, pergunjingan, sampah, kemiskinan, dan lain-lain.

2. Struktur Teks Eksplanasi

1) Pernyataan Umum

Gambaran awal tentang apa yang akan disampaikan dan bersifat umum, dengan maksud untuk memberikan penjelasan tentang proses yang melingkupi terjadinya fenomena tersebut (Priyatni, 2014: 83).

Pernyataan umum dalam teks eksplanasi kompleks berisi definisi fenomena yang dijelaskan, konteks, atau karakteristik umum (Priyatni, 2014: 83).

2) Rincian Penjelas

Rincian penjelas memuat tentang bagaimana atau mengapa suatu fenomena dapat terjadi. Penjelasan ini berupa tahapan, sehingga pembaca mendapatkan gambaran tentang bagaimana terjadinya suatu peristiwa (Priyatni, 2014: 83).

3) Simpulan

Simpulan/penutup/interpretasi dalam teks eksplanasi berupa pengulangan informasi penting atau kata penutup yang menandai bahwa penjelasan telah berakhir, namun tidak semua teks eksplanasi terdapat simpulan. Penutup juga dapat berisi simpulan atau opini penulis tentang fenomena yang dijelaskan (Priyatni, 2014: 83).

3. Ciri – ciri Bahasa Teks Eksplanasi

1) Memuat Istilah ilmiah

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan suatu fenomena yang berkaitan dengan proses ilmiah. Oleh karena itu, dalam teks eksplanasi sangat dimungkinkan terdapat istilah – istilah ilmiah (Priyatni, 2014: 85).

Contoh:

hidrologis, curah hujan, pasang naik, patahan, gelombang, saluran, debit air, dan lain-lain.

2) Menggunakan Konjungsi

Teks eksplanasi adalah teks yang menjelaskan proses suatu fenomena dapat terjadi. Di dalam teks eksplanasi, jenis kalimat yang

digunakan adalah kalimat kompleks, oleh karena itu dibutuhkan konjungsi (kata penghubung) untuk menghubungkan dua kalimat. Kalimat kompleks merupakan dua bentuk kalimat sederhana, dimana satu berkedudukan sebagai induk kalimat dan satu kalimat yang lain sebagai anak kalimat yang digabungkan menjadi satu dengan menggunakan konjungsi (kata penghubung) (Priyatni, 2014: 85)

Berikut ini beberapa jenis konjungsi (diolah dari: <http://kumalasariratih.blogspot.com/2014/02/materi-pembelajaran-teks-eksplanasi.html>. Pada tanggal 20 Oktober 2015):

- a. Penambahan. Konjungsi eksternal (*dan, atau*) & konjungsi internal (*selain itu, di samping itu, lebih lanjut*)
- b. Perbandingan. Konjungsi eksternal (*tetapi, sementara*) & konjungsi internal (*akan tetapi, sebaliknya, sementara itu*)
- c. Waktu. Konjungsi eksternal (*setelah, sebelum, sejak, ketika*) & konjungsi internal (*pertama, kedua, lalu, berikutnya*)
- d. Sebab-akibat. Konjungsi eksternal (*sehingga, sebab, jika, walaupun, karena*) & konjungsi internal (*akibatnya, sebagai akibat, jadi, hasilnya*)

Contoh dalam kalimat:

- Terjadinya banjir dapat **disebabkan** oleh dua faktor, yaitu faktor alam dan faktor manusia.
- **Selain itu**, ketinggian gelombang tsunami dipengaruhi juga oleh bentuk pantai dan kedalamannya.

- *Oleh sebab itu*, maka kita sebagai seorang manusia hendaknya bisa menjaga alam untuk mencegah terjadinya banjir.
- Gelombang tersebut terbentuk *akibat* dari aktivitas gempa atau gunung merapi yang meletus di bawah laut.
- *Setelah* surut, air laut kembali ke arah daratan dalam bentuk gelombang besar.

B. Materi Bagian 2

1. Contoh Teks Eksplanasi

a. Tsunami

Teks eksplanasi berikut diolah dari <http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html#> pada tanggal 10 Oktober 2015.

Tsunami

Tsunami adalah istilah yang berasal dari bahasa Jepang, terdiri dari dua kata “*tsu*” dan “*nami*”, yang masing-masing berarti “pelabuhan” dan “gelombang”. Ilmuwan mengartikannya sebagai “gelombang pasang” (*tidal wave*) atau gelombang laut akibat gempa (*seismic sea waves*). Tsunami adalah gelombang laut besar yang datang dengan cepat dan tiba-tiba menerjang kawasan pantai. Gelombang tersebut terbentuk akibat dari aktivitas gempa atau gunung merapi yang meletus di bawah laut. Besarnya gelombang tsunami menyebabkan banjir dan kerusakan ketika menghantam daratan pantai.

Pembentukan tsunami terjadi saat dasar laut permukaannya naik turun di sepanjang patahan selama gempa berlangsung. Patahan tersebut mengakibatkan terganggunya keseimbangan air laut. Patahan yang besar akan menghasilkan tenaga gelombang yang besar pula. Beberapa saat setelah terjadi gempa, air lalu surut. Setelah surut, air laut kembali ke arah daratan dalam bentuk gelombang besar. Selain itu, pembentukan tsunami juga disebabkan oleh letusan gunung merapi di dasar lautan. Letusan tersebut menyebabkan tingginya pergerakan air laut atau perairan disekitarnya. Semakin besar tsunami, makin besar pula banjir atau kerusakan yang terjadi saat menghantam pantai.

Kecepatan gelombang tsunami lebih besar dari gelombang normal pada umumnya, yakni dapat melaju hingga 700 Km/Jam, hampir setara dengan laju pesawat terbang. Kecepatan tersebut akan menurun saat gelombang tsunami memasuki lautan dangkal, tetapi tinggi gelombang justru semakin bertambah. Tinggi gelombang tsunami umumnya 50 sampai 100 meter dan menyebar ke segala arah. Selain itu, ketinggian gelombang tsunami dipengaruhi juga oleh bentuk pantai dan kedalamannya. Gempa bumi di dasar lautan sangat berpotensi untuk menciptakan tsunami yang berbahaya bagi manusia.

Tsunami memang telah menjadi salah satu bencana yang menyebabkan kerusakan besar bagi manusia. Kerusakan terbesar terjadi saat tsunami tersebut menghantam permukiman penduduk sehingga menyeret apa saja yang dilaluinya. Oleh sebab itu, kita harus selalu

waspada dan mempersiapkan diri menghadapi bencana ini. Namun, kita tidak perlu terlalu khawatir karena tidak semua tsunami membentuk gelombang besar. Selain itu, tidak semua letusan gunung merapi atau gempa yang terjadi diikuti dengan tsunami.

b. Banjir

Teks eksplanasi berikut diolah dari <http://aryadi-notes.blogspot.co.id/2015/01/3-contoh-eksplanasi-alamiah.html>, diunduh pada tanggal 5 Desember 2015.

Banjir

Banjir termasuk salah satu gejala alam yang dapat mempengaruhi keberlangsungan hidup manusia dan tentunya dapat mengakibatkan kerusakan di daratan. Pada pengertian banjir secara sederhana adalah luapan air yang dalam jumlah besar dan tak terkendali yang dapat menggenangi suatu daerah. Peristiwa dalam meluapnya air tersebut masuk pada kawasan pemukiman yang telah dihuni oleh manusia karena sungai tak mampu lagi untuk menampung air tersebut. Suatu daerah itu dikatakan banjir kalau air yang ada di dalam menggenangi dalam jumlah yang banyak sehingga dapat menutupi seluruh atau sebagian besar daerah yang luas. Sedangkan, jika dikaji secara hidrologi menegaskan bahwa terdapat dua definisi mengenai banjir, yaitu: setiap aliran air yang dapat merusak harta benda, tanaman dan ternak; dan setiap kondisi permukaan atau level air yang sudah melebihi batas normal.

Terjadinya banjir bisa disebabkan oleh adanya dua faktor yaitu faktor manusia dan faktor alam. Faktor manusia yang bisa mengakibatkan banjir yaitu adanya aktivitas penggundulan hutan dan membuang sampah secara sembarangan. Sampah yang sudah dibuang secara sembarangan bisa menyebabkan saluran air atau sungai sedang tersumbat sehingga bisa mengakibatkan luapan air. Sedangkan faktor alam dapat berupa curah hujan yang tinggi, dan letak daerah lebih dari permukaan laut, serta daerah tersebut terletak di suatu cekungan yang terdapat perbukitan disekelilingnya dimana jalan keluar air tersebut memiliki ruang yang sempit.

Banjir bisa mengakibatkan adanya kerugian yang begitu besar untuk manusia. Banyak sekali yang akan terkena kerusakan jika terserang banjir. Sarana dan prasaran akan rusak sampai porak-poranda sehingga tidak dapat digunakan lagi. Bahkan nyawa manusia pun dapat melayang sia-sia karena diterjang oleh banjir. Pada saat terjadi banjir, masyarakat pun mudah sekali terserang karena penyakit akibat adanya genangan air yang kotor. Perkebunan dan persawahan akan rusak berat yang bisa menyebabkan terjadinya gagal panen. Keadaan ini selanjutnya akan dapat membuat masyarakat dilanda kelaparan yang disebabkan adanya kekurangan bahan makanan.

Oleh sebab itu, maka kita sebagai seorang manusia hendaknya bisa menjaga alam untuk mencegah terjadinya banjir. Kita harus menjaga agar lingkungan tetap lestari dan itu sudah menjadi tugas kita semua. Kerusakan

alam tersebut harus disegerakan untuk dihentikan karena perilaku manusia. Hutan yang gundul harus segera kita hijaukan. Mari kita membiasakan diri untuk dapat membuang sampah di tempatnya. Kalau bukan karena kita maka siapa lagi, dan kalau bukan sekarang maka kapan lagi. Demi keberlangsungan hidup untuk anak cucu kita nantinya.

c. Sampah

Teks eksplanasi berikut diolah dari <http://www.astalog.com/1442/contoh-teks-eksplanasi-tentang-fenomena-sosial.html> pada tanggal 05 Desember 2015.

SAMPAH

Sampah adalah barang atau benda yang tidak digunakan lagi, yang keberadaannya sangat mengganggu kesehatan dan kesejahteraan masyarakat di sekitar. Sampah dibagi menjadi dua jenis, dilihat dari sifatnya yaitu sampah organik dan sampah anorganik. Sampah organik adalah jenis sampah yang mudah membusuk seperti sisa makanan, sayuran, daun-daun kering, dan sebagainya. Sampah ini dapat diolah lebih lanjut menjadi kompos. Sampah anorganik adalah sampah yang tidak mudah membusuk, seperti plastik wadah pembungkus makanan, kertas, plastik mainan, botol dan gelas minuman, kaleng, kayu, dan sebagainya.

Sampah merupakan fenomena yang kerap kita temui di lingkungan masyarakat. Sampah mulanya terlihat biasa berserakan di sekitar kita, namun banyak dampak yang ditimbulkan apabila sampah dibiarkan secara

terus-menerus. Beberapa dampak yang dapat ditimbulkan oleh sampah adalah penyakit, banjir dan longsor. Sampah yang dibiarkan menumpuk akan mendatangkan bau tidak sedap sehingga mencemari udara sehingga dihindangi lalat, kemudian muncullah organisme-organisme yang tidak diinginkan yang selanjutnya mendatangkan penyakit, seperti muntaber dan DBD.

Setelah sampah mendatangkan penyakit, sampah dapat pula mendatangkan bencana yang lebih besar yaitu banjir. Sampah yang dibuang ke sungai oleh warga secara terus-menerus, akan membuat air sungai sulit mengalir, dan lama-kelamaan air sungai meluap seiring hujan lebat yang terus mengguyur. Apabila sudah terjadi banjir, tentunya menyulitkan manusia untuk beraktivitas terutama bekerja. Selain itu, di daerah yang tanahnya miring akan terjadilah longsor.

Berdasarkan banyaknya dampak yang dihasilkan oleh sampah tadi, untuk itu kita sebagai makhluk sosial yang menginginkan kesejahteraan marilah kita menjaga lingkungan kita, dimulai dari membuang sampah pada tempatnya. Sampah organik yang kita buang pada tempatnya, dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan kompos, sementara sampah anorganik dapat dijual kemudian diolah.

d. Pengangguran

Teks eksplanasi berikut diolah dari

[http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.](http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html)

html# pada tanggal 10 Oktober 2015.

Pengangguran

Pengangguran adalah salah satu fenomena sosial yang berhubungan dengan aspek ketenagakerjaan sudah menjadi permasalahan di masyarakat. Seperti sebuah penyakit, yang secara kronik akan menyerang sisi kehidupan dalam bermasyarakat. Telah banyak formula dalam penanganan yang telah diambil, namun permasalahan ini tidak juga tuntas. Tidak hanya di Indonesia, masalah pengangguran ini sudah ditemukan hampir di semua negara. Setiap pemerintahan yang ada di dunia, telah menjadikan masalah pengangguran sudah menjadi agenda yang utama. Secara umum, banyak yang sudah mengartikan bahwa pengangguran ialah orang dewasa yang tak bekerja, masih mencari pekerjaan, atau tidak mempunyai pekerjaan secara formal dan tidak memperoleh penghasilan. Selain itu, Pada Badan Pusat Statistik (BPS) secara spesifik telah memberikan definisi mengenai pengangguran yakni; setiap orang yang telah bekerja sekitar kurang dari 1 jam pada setiap minggu.

Terdapat beberapa faktor yang paling mendasar dan menjadi penyebab sehingga munculnya pengangguran. Pengangguran umumnya terjadi disebabkan oleh adanya kesenjangan antara kesempatan kerja dan pencari kerja. Pengangguran juga bisa disebabkan oleh adanya suatu perubahan struktural di dalam perekonomian. Perubahan tersebut menimbulkan adanya kebutuhan terhadap tenaga kerja dengan segala jenis atau tingkat keterampilan yang berbeda-beda. Sehingga, kualifikasi yang

dipunyai oleh para pencari kerja tak sesuai dengan tuntutan yang hadir. Sering juga terjadi ialah pengangguran yang telah disebabkan oleh adanya pemutusan hubungan kerja terhadap buruh atau karyawan yang biasa disebut PHK.

Akibat munculnya pengangguran tersebut maka dapat menimbulkan segala macam persoalan sosial dan ekonomi bagi yang mengalaminya. Orang yang tak mempunyai mata pencaharian juga tidak bisa mendapat penghasilan dan yang tak berpenghasilan tak dapat membelanjakan uang dalam membeli barang untuk memenuhi kebutuhan hidup. Jika jumlah penganggur sangat banyak maka akan timbul kekacauan sosial dan jika jumlah gelandangan semakin meningkat pesat maka akan terjadi kriminalitas yang terlalu tinggi.

Berdasarkan semua uraian di atas maka sudah sangat jelas bahwa pengangguran adalah permasalahan besar yang mesti segera selesaikan dan diberikan solusi. Langkah nyata yang bisa ditempuh saat ini yaitu dengan memperbaiki keadaan lapangan kerja. Semakin baiknya keadaan lapangan kerja maka kekerasan sosial yang disebabkan oleh pengangguran dapat diatasi atau dikurang. Selain itu, peningkatan lulusan yang memiliki keterampilan dan pengalaman lebih juga harus disesuaikan dengan kebutuhan pasar tenaga kerja. Langkah yang baik lagi apabila pemerintah mampu memberikan keterampilan yang memadai untuk generasi muda agar mampu menciptakan lapangan kerja sendiri atau wirausaha. Semua

langkah tersebut pasti bisa terlaksana agar dapat memecahkan permasalahan pengangguran yang tak kunjung terselesaikan.

2. Contoh Analisis Struktur Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi berikut diolah dari

[http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.](http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html)

[html#](#) pada tanggal 10 Oktober 2015.

Struktur	Teks
Judul	BANJIR
Pernyataan Umum	<p>Banjir termasuk salah satu gejala alam yang dapat mempengaruhi keberlangsungan hidup manusia dan tentunya dapat mengakibatkan kerusakan di daratan. Banjir merupakan luapan air yang dalam jumlah besar dan tak terkendali yang dapat menggenangi suatu daerah. Peristiwa dalam meluapnya air tersebut masuk pada kawasan pemukiman yang telah dihuni oleh manusia karena sungai tak mampu lagi untuk menampung air tersebut. Suatu daerah itu dikatakan banjir kalau air yang ada di dalam menggenangi dalam jumlah yang banyak sehingga dapat menutupi seluruh atau sebagian besar daerah yang luas. Sedangkan, jika dikaji secara hidrologi menegaskan bahwa terdapat dua definisi mengenai banjir, yaitu: setiap aliran air yang dapat merusak harta benda, tanaman dan ternak; dan setiap kondisi permukaan atau level air yang sudah melebihi batas normal.</p>
Rincian Penjelas	<p>Terjadinya banjir bisa disebabkan oleh adanya dua faktor yaitu faktor manusia dan faktor alam. Faktor manusia yang bisa mengakibatkan banjir yaitu adanya aktivitas penggundulan hutan dan membuang sampah secara sembarangan. Sampah yang sudah dibuang secara sembarangan bisa menyebabkan saluran air atau sungai sedang tersumbat sehingga bisa mengakibatkan luapan air. Sedangkan faktor alam dapat berupa curah hujan yang tinggi, dan letak daerah lebih dari permukaan laut, serta daerah tersebut terletak di suatu cekungan yang terdapat perbukitan di sekelilingnya dimana jalan keluar air tersebut memiliki ruang yang sempit.</p> <p>Banjir bisa mengakibatkan adanya kerugian yang begitu besar untuk manusia. Banyak sekali yang akan terkena kerusakan jika terserang banjir. Sarana dan prasarana akan rusak sampai porak-poranda sehingga tidak dapat digunakan lagi. Bahkan, nyawa manusia pun dapat melayang sia-sia karena diterjang oleh banjir. Pada saat terjadi banjir, masyarakat pun mudah sekali</p>

	terserang karena penyakit akibat adanya genangan air yang kotor. Perkebunan dan persawahan akan rusak berat yang bisa menyebabkan terjadinya gagal panen. Keadaan ini selanjutnya akan dapat membuat masyarakat dilanda kelaparan yang disebabkan adanya kekurangan bahan makanan.
Interpretasi/ Simpulan	Oleh sebab itu, maka kita sebagai seorang manusia hendaknya bisa menjaga alam untuk mencegah terjadinya banjir. Kita harus menjaga agar lingkungan tetap lestari dan itu sudah menjadi tugas kita semua. Kerusakan alam tersebut mesti disegerakan untuk dihentikan karena perilaku manusia. Hutan yang gundul mesti segera kita hijaukan. Mari kita membiasakan diri untuk dapat membuang sampah di tempatnya. Kalau bukan karena kita maka siapa lagi, dan kalau bukan sekarang maka kapan lagi. Demi keberlangsungan hidup untuk anak cucu kita nantinya.

3. Contoh Analisis Ciri Bahasa Teks Eksplanasi

Teks eksplanasi berikut diolah dari <http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html#> pada tanggal 10 Oktober 2015.

Struktur	Teks
Judul	Tsunami
Kata Ilmiah (Merah)	Tsunami adalah istilah yang berasal dari bahasa Jepang, terdiri dari dua kata “ <i>tsu</i> ” dan “ <i>nami</i> ”, yang masing-masing berarti “pelabuhan” dan “gelombang”. Ilmuwan mengartikannya sebagai “gelombang pasang” (<i>tidal wave</i>) atau gelombang laut akibat gempa (<i>seismic sea waves</i>). Tsunami adalah gelombang laut besar yang datang dengan cepat dan tiba-tiba menerjang kawasan pantai. Gelombang tersebut terbentuk akibat dari aktivitas gempa atau gunung merapi yang meletus di bawah laut. Besarnya gelombang tsunami menyebabkan banjir dan kerusakan ketika menghantam daratan pantai.

<p>Konjungsi</p> <p>(Hijau)</p>	<p>Pembentukan tsunami terjadi saat dasar laut permukaannya naik turun di sepanjang patahan selama gempa berlangsung. Patahan tersebut mengakibatkan terganggunya keseimbangan air laut. Patahan yang besar akan menghasilkan tenaga gelombang yang besar pula. Beberapa saat setelah terjadi gempa, air lalu surut. Setelah surut, air laut kembali ke arah daratan dalam bentuk gelombang besar. Selain itu, pembentukan tsunami juga disebabkan oleh letusan gunung merapi di dasar lautan. Letusan tersebut menyebabkan tingginya pergerakan air laut atau perairan disekitarnya. Semakin besar tsunami, makin besar pula banjir atau kerusakan yang terjadi saat menghantam pantai.</p> <p>Kecepatan gelombang tsunami lebih besar dari gelombang normal pada umumnya, yakni dapat melaju hingga 700 Km/Jam, hampir setara dengan laju pesawat terbang. Kecepatan tersebut akan menurun saat gelombang tsunami memasuki lautan dangkal, tetapi tinggi gelombang justru semakin bertambah. Tinggi gelombang tsunami umumnya 50 sampai 100 meter dan menyebar ke segala arah. Selain itu, ketinggian gelombang tsunami dipengaruhi juga oleh bentuk pantai dan kedalamannya. Gempa bumi di dasar lautan sangat berpotensi untuk menciptakan tsunami yang berbahaya bagi manusia.</p> <p>Tsunami memang telah menjadi salah satu bencana yang menyebabkan kerusakan besar bagi manusia. Kerusakan terbesar terjadi saat tsunami tersebut menghantam permukiman penduduk sehingga menyeret apa saja yang dilaluinya. Oleh sebab itu, kita harus selalu waspada dan mempersiapkan diri menghadapi bencana ini. Namun, kita tidak perlu terlalu khawatir karena tidak semua tsunami membentuk gelombang besar. Selain itu, tidak semua letusan gunung merapi atau gempa yang terjadi diikuti dengan tsunami.</p>
---------------------------------	--

SUMBER BELAJAR

Knapp, Peter., Watkins, Megan. 2005. *Genre, Text, Grammar; Technologies for Teaching and Assessing Writing*. Sydney: University of New South Wales.

Pardiyono.2007. *Teaching Genre- Based Writing*. Yogyakarta: Andi Offset.

Priyatni, Endah Tri. 2014. *Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

<http://aryadi-notes.Blogspot.co.id/2015/01/3-contoh-eksplanasi-alamiah.html>,
diunduh pada tanggal 5 Desember 2015.

<http://www.astalog.com/1442/contoh-teks-eksplanasi-tentang-fenomena-sosial.html>
html diunduh pada tanggal 05 Desember 2015.

<http://kumalariratih.blogspot.com/2014/02/materi-pembelajaran-teks-eksplanasi.html>. Diunduh Pada tanggal 20 Oktober 2015

<http://www.zakapedia.com/2015/08/contoh-teks-eksplanasi-struktur-dan.html#>
diunduh pada tanggal 10 Oktober 2015.

LATIHAN DAN EVALUASI

A. LATIHAN

I. PILIHAN GANDA

1. Teks yang berisi penjelasan tentang proses yang berhubungan dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, budaya dan lainnya disebut
 - a. Teks prosedur
 - b. Teks deskriptif
 - c. Teks eksplanasi
 - d. Teks eksposisi
2. Berikut ini merupakan struktur teks eksplanasi, *kecuali*
 - a. Pernyataan umum
 - b. Argumen
 - c. Deretan penjelas
 - d. Simpulan
3. Opini penulis dalam teks eksplanasi biasanya terdapat pada bagian struktur teks eksplanasi yaitu
 - a. Pernyataan umum
 - b. Judul
 - c. Simpulan
 - d. Deretan penjelas

4. Kata berikut ini yang merupakan istilah ilmiah adalah
 - a. Siklus, bibit badai, dan derajat lintang
 - b. Deras, kluster badai, dan angin
 - c. Atmosfer, tekanan udara, dan longsor
 - d. Letusan, awan, dan angin
5. Kalimat berikut ini yang mengandung konjungsi adalah
 - a. Mari kita biasakan diri untuk membuang sampah pada tempatnya.
 - b. Menjaga lingkungan tetap lestari menjadi tugas utama kita semua.
 - c. Hutan yang gundul harus segera kita hijaukan.
 - d. Kondisi ini selanjutnya membuat masyarakat dilanda kelaparan karena kekurangan bahan makanan.

Soal latihan video tanah longsor

6. Apakah yang dijelaskan pada video tersebut?
 - a. Proses terjadinya tanah longsor
 - b. Tanah longsor
 - c. Macam – macam bencana alam
 - d. Cara menanggulangi tanah longsor
7. Faktor dibawah ini dapat menyebabkan tanah longsor, *kecuali*
 - a. Penebangan pohon secara liar
 - b. Membuka lahan di atas pegunungan
 - c. Reboisasi
 - d. Membangun rumah di lereng pegunungan

Soal latihan teks tsunami

8. Arti kata “*tsu*” dan “*nami*” pada teks di atas adalah

 - a. Pelabuhan dan pantai
 - b. Pelabuhan dan gelombang
 - c. Gelombang dan kapal
 - d. Luapan dan gelombang

9. “Besarnya gelombang tsunami menyebabkan banjir dan kerusakan ketika menghantam daratan pantai.”

Konjungsi *menyebabkan* dalam kalimat tersebut menunjukkan keterangan

- a. Penahapan
- b. Sebab akibat
- c. Tujuan
- d. Pertentangan

Soal latihan Pemodelan Teks

Gempa Bumi

1. Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa gempa dapat terjadi kapan saja, tanpa mengenal musim. Meskipun demikian, konsentrasi gempa cenderung terjadi di tempat-tempat tertentu saja, seperti pada batas Plat Pasifik. Tempat ini dikenal dengan lingkaran api karena banyaknya gunung berapi
2. Gempa bumi terjadi karena pergeseran lapisan bawah bumi dan letusan gunung yang dahsyat. Peristiwa gempa bumi terjadi begitu cepat dengan

dampak yang begitu hebat dan akibat yang ditimbulkan sangat luar biasa. Getaran gempa bumi sangat kuat dan merambat ke segala arah sehingga dapat menghancurkan bangunan dan menimbulkan korban jiwa.

3. Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi karena pergerakan lapisan batu bumi yang berasal dari dasar atau bawah permukaan bumi. Peristiwa alam itu sering terjadi di daerah yang berada dekat dengan gunung berapi dan juga di daerah yang dikelilingi lautan luas.
4. Berdasarkan penyebab terjadinya, gempa bumi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu gempa tektonik dan gempa vulkanik. Gempa tektonik terjadi karena lapisan kerak bumi menjadi genting atau lunak sehingga mengalami pergerakan. Teori “Tektonik Plate” berisi penjelasan bahwa bumi kita ini terdiri atas beberapa lapisan batuan. Sebagian besar daerah lapisan kerak ini akan hanyut dan mengapung di lapisan, seperti halnya salju. Lapisan ini bergerak sangat perlahan sehingga terpecah-pecah dan bertabrakan satu dengan yang lain, itulah sebabnya mengapa gempa bumi terjadi. Sementara itu, gempa bumi vulkanik terjadi karena adanya letusan gunung berapi yang sangat dahsyat. Sehingga tanah di sekitar gunung bergetar bahkan getarannya sampai terasa jauh, hal itu menjadi sebab gempa vulkanik. Gempa vulkanik ini lebih jarang terjadi jika dibandingkan dengan gempa tektonik.

10. Berikut ini merupakan susunan dari potongan teks eksplanasi yang berjudul “gempa bumi” di atas adalah

- a. 3, 2, 4, dan 1
- b. 2, 3, 4, dan 1
- c. 4, 3, 2, dan 1
- d. 1, 3, 2, dan 4

II. KUNCI JAWABAN

- 1. C
- 2. B
- 3. C
- 4. A
- 5. D
- 6. A
- 7. C
- 8. B
- 9. B
- 10. A

III. URAIAN

Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran atau guncangan yang terjadi karena pergerakan lapisan batu bumi yang berasal dari dasar atau bawah permukaan bumi. Peristiwa alam itu sering terjadi di daerah yang berada dekat dengan gunung berapi dan juga di daerah yang dikelilingi lautan luas.

Gempa bumi terjadi karena pergeseran lapisan bawah bumi dan letusan gunung yang dahsyat. Selain itu, gempa bumi terjadi begitu cepat dengan dampak yang begitu hebat. Oleh karena itu, akibat yang ditimbulkan sangat luar biasa. Getaran gempa bumi sangat kuat dan merambat ke segala arah sehingga dapat menghancurkan bangunan dan menimbulkan korban jiwa.

Berdasarkan penyebab terjadinya, gempa bumi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu gempa tektonik dan gempa vulkanik. Gempa tektonik terjadi karena lapisan kerak bumi menjadi genting atau lunak sehingga mengalami pergerakan. Teori “Tektonik Plate” berisi penjelasan bahwa bumi kita ini terdiri atas beberapa lapisan batuan. Sebagian besar daerah lapisan kerak ini akan hanyut dan mengapung di lapisan, seperti halnya salju. Lapisan ini bergerak sangat perlahan sehingga terpecah-pecah dan bertabrakan satu dengan yang lainnya. Itulah sebabnya mengapa gempa bumi terjadi. Sementara itu, gempa bumi vulkanik terjadi karena adanya letusan gunung berapi yang sangat dahsyat. Gempa vulkanik ini lebih jarang terjadi jika dibandingkan dengan gempa tektonik.

Gempa dapat terjadi kapan saja, tanpa mengenal musim. Meskipun demikian, konsentrasi gempa cenderung terjadi di tempat-tempat tertentu saja,

seperti pada batas Plat Pasifik. Tempat ini dikenal dengan lingkaran api karena banyaknya gunung berapi

Diolah dari:

<http://kumalariratih.blogspot.com/2014/02/materi-pembelajaran-teks-eksplanasi.html>. Pada tanggal 20 Oktober 2015

Telaahlah teks eksplanasi di atas berdasarkan struktur teks eksplanasi dan ciri bahasanya!

1. Struktur Teks Eksplanasi

STRUKTUR	PARAGRAF KE-
Judul	
Pernyataan Umum	
Deretan Penjelas	
Penutup/Simpulan	

2. Ciri Bahasa Teks Eksplanasi “Gempa Bumi”

Ciri Bahasa	Bukti
Istilah Ilmiah	
Konjungsi	

B. EVALUASI

Menyusun teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses menulis

1. Pra Menulis

- a. Pilihlah salah satu topik berikut ini atau menentukan topik sendiri!
 - i. Kebakaran (video animasi kebakaran)
 - ii. Angin topan (video animasi angin topan)
 - iii. Demonstrasi (video animasi demonstrasi)
 - iv. Kemiskinan (video animasi kemiskinan)
- b. Diskusikan topik yang telah kalian tentukan berdasarkan aspek-aspek berikut!
 - i. Tujuan menulis/menyusun teks eksplanasi.
 - ii. Sasaran pembaca teks eksplanasi.
- c. Diskusikan ide-ide pokok teks eksplanasi berdasarkan topik yang telah kalian pilih atau kalian tentukan sendiri!
- d. Susunlah ide-ide yang telah kalian diskusikan menjadi paragraf padu!

2. Menulis draf

Tulislah ide-ide pokok yang telah kalian diskusikan menjadi paragraf padu sehingga menjadi tulisan sederhana!

3. Merevisi

- a. Lihatlah kembali video yang telah kalian lihat sesuai topik yang telah kalian pilih, atau pelajarilah kembali topik yang telah kalian tentukan!
 - i. Kebakaran (video animasi kebakaran)
 - ii. Angin topan (video animasi angin topan)

- iii. Demonstrasi (video animasi demonstrasi)
- iv. Kemiskinan (video animasi kemiskinan)
- b. Perbaikilah tulisan yang telah kalian susun berdasarkan langkah-langkah berikut:
 - i. kembalilah untuk berdiskusi bersama dengan teman kalian.
 - ii. bacalah secara berulang dan teliti tulisan yang telah kalian susun, dan
 - iii. ubahlah tulisan yang telah kalian susun berdasarkan hasil diskusi kalian baik dari aspek pengurangan maupun penambahan.

4. Menyunting

Suntinglah tulisan yang telah kalian susun berdasarkan aspek-aspek ciri bahasa teks eksplanasi berikut!

- a. Istilah ilmiah
(Apakah dalam tulisan yang kalian susun terdapat istilah ilmiah?)
- b. Konjungsi/ Kata Penghubung
(Apakah dalam tulisan yang kalian susun terdapat kata penghubung?)
- c. Kalimat definisi
(Apakah dalam tulisan yang kalian susun memuat kalimat definisi?)
- d. Kalimat penjelas
(Apakah dalam tulisan yang kalian susun memuat kalimat penjelas?)
- e. Terdapat hubungan sebab-akibat
(Apakah dalam tulisan yang kalian susun terdapat hubungan sebab-akibat antar kalimatnya?)

5. Mempublikasi

Publikasikan tulisan teks eksplanasi hasil karya kalian!

- a. Presentasikan hasil tulisan kalian di kelas (presentasi menggunakan lcd atau dibacakan secara lisan)!
- b. Publikasikan hasil tulisan kalian di internet, mading, maupun media cetak lainnya!

LAMPIRAN 4:
TAMPILAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENULIS TEKS EKSPLANASI

TAMPILAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF



GAMBAR 1. TAMPILAN PEMBUKA



GAMBAR 2. UCAPAN SELAMAT DATANG



GAMBAR 3. TAMPILAN MENU UTAMA



GAMBAR 4. TAMPILAN MENU KI-KD



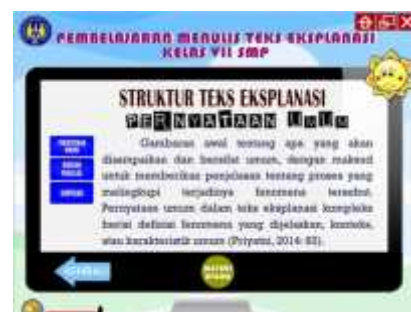
GAMBAR 5. TAMPILAN MENU MATERI



GAMBAR 6. TAMPILAN MENU MATERI 1



GAMBAR 7. TAMPILAN ISI MATERI 1



GAMBAR 8. TAMPILAN ISI MATERI 1



GAMBAR 9. TAMPILAN MENU MATERI 2



GAMBAR 10. TAMPILAN ISI MATERI 2



GAMBAR 11. TAMPILAN ISI MATERI 2



GAMBAR 12. TAMPILAN ISI MATERI 2



GAMBAR 13. TAMPILAN ISI MATERI 2



GAMBAR 14. TAMPILAN KONFIRMASI LATIHAN



GAMBAR 15. TAMPILAN PETUNJUK LATIHAN



GAMBAR 16. TAMPILAN SOAL PILIHAN GANDA



GAMBAR 17. TAMPILAN VIDEO



GAMBAR 18. TAMPILAN SOAL PILIHAN GANDA



GAMBAR 19. TAMPILAN SKOR HASIL LATIHAN



GAMBAR 20. TAMPILAN PETUNJUK MENERJAKAN SOAL URAIAN



GAMBAR 20. TAMPILAN CONTOH FORMAT KERJA



GAMBAR 21. TAMPILAN KONFIRMASI EVALUASI/ MENULIS



GAMBAR 23. TAMPILAN LANGKAH-LANGKAH MENULIS



GAMBAR 24. TAMPILAN LEMBAR MENULIS



GAMBAR 25. TAMPILAN PETUNJUK PENGGUNAAN



GAMBAR 26. TAMPILAN INPUT DATA KELOMPOK

LAMPIRAN 5:

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI

ANALISIS DATA HASIL VALIDASI

A. Analisis Data Hasil Uji *Alpha*

1. Validasi Ahli Materi

b. Validasi Ahli Materi Tahap 1

1) Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Skor	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3

Jumlah skor : 68

Nilai Tertinggi : 4

Nilai Terendah : 3

Rerata : 3,2

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %

= (68 : 105) x 100%

= 64,8%

2) Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator	1	2	3	4
Skor	4	4	3	3

Jumlah skor : 14

Nilai Tertinggi : 4

Nilai Terendah : 3

Rerata : 3,5

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
= (14 : 20) x 100%
= 70%

3) Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	3	3	3	3	3

Jumlah skor : 20

Nilai Tertinggi : 3

Nilai Terendah : 3

Rerata : 3

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (15 : 25) x 100%
 = 60%

c. Validasi Ahli Materi Tahap 2

1) Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Skor	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	4

Jumlah skor : 92

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 4

Rerata : 4,38

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (92 : 105) x 100%
 = 87,6%

2) Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator	1	2	3	4
Skor	5	4	4	4

Jumlah skor : 17

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 4

Rerata : 4,25

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
= (17 : 20) x 100%
= 85%

3) Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	5	5	4	4	4

Jumlah skor : 22

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 4

Rerata : 4,4

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (22 : 25) x 100%
 = 88%

2. Validasi Ahli Media

a. Validasi Ahli Media Tahap 1

1) Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Skor	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2

Jumlah skor : 45

Nilai Tertinggi : 4

Nilai Terendah : 2

Rerata : 2,8

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (45 : 80) x 100%
 = 56,2%

2) Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8
Skor	4	4	4	2	3	3	2	3

Jumlah skor : 25

Nilai Tertinggi : 4

Nilai Terendah : 2

Rerata : 3,1

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %

= (25 : 40) x 100%

= 62,5%

b. Validasi Ahli Media Tahap 2

1) Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Skor	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	5	3

Jumlah skor : 58

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 3

Rerata : 3,62

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (58 : 80) x 100%
 = 72,5%

2) Aspek Pemrograman

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8
Skor	4	4	4	3	4	5	4	4

Jumlah skor : 32

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 3

Rerata : 4

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (32 : 40) x 100%
 = 80%

B. Analisis Data Hasil Uji *Alpha*

1. Validasi Guru Bahasa Indonesia

a. Aspek Kelayakan Isi

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
Skor	4	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5

Jumlah skor : 80

Nilai Tertinggi : 5

Nilai Terendah : 4

Rerata : 4,7

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %

= (80 : 85) x 100%

= 94,1%

b. Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	4	4	4	4	4

Jumlah skor : 20
 Nilai Tertinggi : 4
 Nilai Terendah : 4
 Rerata : 4
 Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (20 : 25) x 100%
 = 80%

c. Aspek Kelayakan Bahasa

Indikator	1	2	3
Skor	5	4	4

Jumlah skor : 13
 Nilai Tertinggi : 4
 Nilai Terendah : 5
 Rerata : 4,3
 Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (13 : 15) x 100%
 = 86,6%

2. Validasi Siswa

a. Aspek Tampilan

Indikator	1	2	3	4	5	6	7	8
Skor	4,7	4,65	4,6	4,6	4,55	4,55	4,2	4,75

Jumlah skor : 36,6

Rerata Tertinggi : 4,75

Rerata Terendah : 4,2

Rerata : 4,6

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %

= (36,6 : 40) x 100%

= 91,5%

b. Aspek Materi

Indikator	1	2	3	4	5
Skor	4,6	4,6	4,65	4,75	4,25

Jumlah skor : 22,85

Rerata Tertinggi : 4,75

Rerata Terendah : 4,6

Rerata : 4,6

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (22,85 : 25) x 100%
 = 91,4%

c. Aspek Pembelajaran

Indikator	1	2	3	4	5	6	7
Skor	4,75	4,45	4,45	4,55	4,5	4,4	4,65

Jumlah skor : 31,5

Nilai Tertinggi : 4,75

Nilai Terendah : 4,4

Rerata : 4,54

Prosentase = (Jumlah skor : nilai tertinggi) x 100 %
 = (31,5 : 35) x 100%
 = 90,7%

LAMPIRAN 6:
HASIL VALIDASI UJI
ALPHA (AHLI)

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Ahli Materi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Materi : Teks Eksplanasi

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Narasumber Validasi : Dr. Suroso, M.Pd., M.Th.

Hari/tanggal : Jumat, 4 Des. 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi dan memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif menulis pada materi teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran agar kendala-kendala yang dihadapi yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dapat diatasi. Untuk itu, masukan dari Bapak/Tbu sangat kami perlukan agar media yang dikembangkan valid secara materi dan substansi.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
I. ASPEK KELAYAKAN ISI						
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD						
1	Kesesuaian tujuan dengan indicator			✓		
2	Ketepatan materi teks eksplanasi			✓		
3	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD				✓	
4	Ketepatan pemilihan gambar, video, dan contoh teks eksplanasi			✓		
5	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa			✓		
B. Keakuratan Materi						
6	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi			✓		
7	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi			✓		
9	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi			✓		
10	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan			✓		
11	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan			✓		
12	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses			✓		
13	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi				✓	
C. Pendukung Materi Pembelajaran						
14	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi			✓		
15	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual)			✓		

16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan			✓	
17	Pemberian latihan menambah pemahaman peserta didik		✓		
18	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa			✓	
19	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata		✓		
20	Ketepatan materi menarik minat siswa		✓		
21	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia		✓		
II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN					
A. Teknik Penyajian					
22	Ketepatan penyajian materi			✓	
23	Penyajian materi, latihan, dan evaluasi secara variatif			✓	
B. Penyajian Pembelajaran					
24	Penyajian materi bersifat partisipatif		✓		
25	Penyajian materi mengembangkan kompetensi		✓		
III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA					
A. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik					
26	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa		✓		
27	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa		✓		
B. Komunikatif					
28	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa		✓		
29	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD		✓		
30	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan		✓		

	konsisten					
--	-----------	--	--	--	--	--

C. Petunjuk khusus jika ada kekurangan atau kesalahan dalam materi

No.	Bagian	Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Pengertian Materi	Tjara diperbaiki	
2.	Sumber Materi	diperkaya ilustrasi & rupranya.	
3.	Contoh	diberi contoh orang.	
4.	Analisis Nilai	diberi pedoman penilaian	

D. Saran

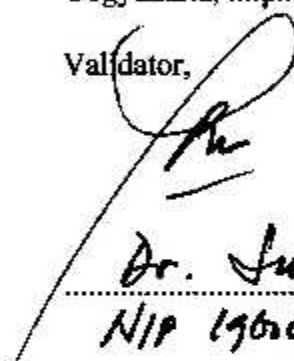
1. Diperbaiki poin C di atas untuk materi C2.
2. Semua teks diperbaiki kesalahan penulisan tjara nya.

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi.
- ② 2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 4 Des. 2014

Validator,


Dr. Juroso, MEd. MPA
NIP 19610630 198601 1001

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Ahli Materi

<p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF</p> <p>MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN</p> <p>PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII</p>
--

Materi : Teks Eksplanasi

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Narasumber Validasi : Dr. Suroso, M. Pd, M. Th

Hari/tanggal :

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi dan memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif menulis pada materi teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Evaluasi tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran agar kendala-kendala yang dihadapi yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dapat diatasi. Untuk itu, masukan dari Bapak/Ibu sangat kami perlukan agar media yang dikembangkan valid secara materi dan substansi.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli materi pembelajaran.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
I. ASPEK KELAYAKAN ISI						
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD						
1	Kesesuaian tujuan dengan indicator				✓	
2	Ketepatan materi teks eksplanasi					✓
3	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD					✓
4	Ketepatan pemilihan gambar, video, dan contoh teks eksplanasi				✓	
5	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa				✓	
B. Keakuratan Materi						
6	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi				✓	
7	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa				✓	
8	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi				✓	
9	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi					✓
10	Kesesuaian penyajian teori dengan sistematika keilmuan				✓	
11	Kesesuaian konsep dan teori dengan pokok bahasan				✓	
12	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses					✓
13	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi				✓	
C. Pendukung Materi Pembelajaran						
14	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi					✓
15	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).					✓

16	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan kreativitas siswa					✓
17	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata				✓	
18	Ketepatan materi menarik minat siswa					✓
19	Menumbuhkan kebanggaan terhadap Bahasa Indonesia				✓	
20	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi					
II. ASPEK KELAYAKAN PENYAJIAN						
A. Teknik Penyajian						
21	Ketepatan penyajian materi					✓
22	Penyajian materi dan evaluasi secara variatif				✓	
23	Penyajian materi menurut alur berfikir deduktif				✓	
B. Penyajian Pembelajaran						
24	Penyajian materi bersifat partisipatif				✓	
25	Penyajian materi mengembangkan kompetensi				✓	
III. ASPEK KELAYAKAN BAHASA						
A. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik						
26	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa					✓
27	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa					✓
B. Komunikatif						
28	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
29	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD				✓	
30	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	

C. Petunjuk khusus jika ada kekurangan atau kesalahan dalam materi

No.	Bagian	Kesalahan	Saran Perbaikan
1.			

D. Saran

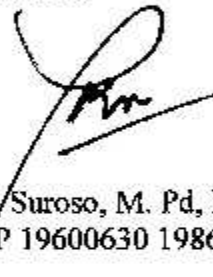
Materi sudah diberikan khususnya Saran-
 tentang Ejaan, Penandaan materi,
 dan rujukan sumber

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi.
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 10 Desember 2015

Validator,



Dr. Suroso, M. Pd, M. Th
NIP 19600630 198601 1001

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Ahli Media

<p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF</p> <p>MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN</p> <p>PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII</p>
--

Materi : Teks Eksplanasi

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Narasumber Validasi : Aryawan Agung Nugroho, S.T

Hari/tanggal : *Selasa, 8 Des 2015*

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan ahli media untuk mengevaluasi dan memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Validasi terhadap media yang dikembangkan dimaksudkan agar media tersebut memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan. Untuk itu, evaluasi dari Bapak/Ibu sangat kami perlukan agar media yang dikembangkan valid ditinjau dari aspek media.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
I. TAMPILAN						
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan			✓		
2	Ketepatan penggunaan ukuran huruf		✓			
3	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf		✓			
4	Kesesuaian pemilihan warna huruf/ teks pada media				✓	
5	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan		✓			
6	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media			✓		
7	Kemenarikan desain layar tampilan bagi siswa			✓		
8	Kesesuaian ukuran tombol navigasi			✓		
9	Tombol yang digunakan konsisten di seluruh media			✓		
10	Kejelasan video yang disajikan dalam media			✓		
11	Ketepatan pemilihan video yang disajikan dalam media				✓	
12	Kejernihan kualitas audio yang disajikan		✓			
13	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.			✓		
14	Audio yang digunakan sesuai dengan konteks			✓		
15	Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.			✓		
16	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, video, tombol, dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan		✓			
II. PEMROGRAMAN						
17	Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓	
18	Kemudahan penggunaan tombol navigasi				✓	
19	Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh isi program				✓	

20	Media dapat dioperasikan dengan mudah		✓			
21	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami			✓		
22	Media pembelajaran dapat beroperasi dengan baik			✓		
23	Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media		✓			
24	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa			✓		

C. Saran

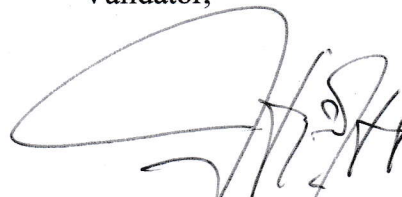
- Autorun : - Fullscreen :
- Font kurang terjaga, dari type, size, terlalu mepet.
- background tulisan kurang tebal, jadi tulisan rancu dg background.
- Instruksi untuk siswa diperjelas.
- Suara latar tumpang tindih, begitu juga dg suara video.
- Feed back pada ujian.

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Media pembelajaran tidak perlu direvisi.
- ② Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, Desember 2015

Validator,



Aryawan Agung Nugroho, S. T
NIP 19830122 200604 1 002

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Ahli Media

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII

Materi : Teks Eksplanasi

Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII

Narasumber Validasi : Aryawan Agung Nugroho, S.T

Hari/tanggal : Selasa, 15 Desember 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan ahli media untuk mengevaluasi dan memvalidasi multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Validasi terhadap media yang dikembangkan dimaksudkan agar media tersebut memenuhi kriteria valid sehingga layak digunakan. Untuk itu, evaluasi dari Bapak/Ibu sangat kami perlukan agar media yang dikembangkan valid ditinjau dari aspek media.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh ahli media.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
I. TAMPILAN						
1	Ketepatan pemilihan <i>background</i> pada tampilan				✓	
2	Ketepatan penggunaan ukuran huruf				✓	
3	Ketepatan penggunaan kombinasi jenis huruf			✓		
4	Kesesuaian pemilihan warna huruf/ teks pada media				✓	
5	Konsistensi keterbacaan teks pada setiap tampilan				✓	
6	Kesesuaian spasi yang digunakan pada media				✓	
7	Kemenarikan desain layar tampilan bagi siswa			✓		
8	Kesesuaian ukuran tombol navigasi				✓	
9	Tombol yang digunakan konsisten di seluruh media				✓	
10	Kejelasan video yang disajikan dalam media			✓		
11	Ketepatan pemilihan video yang disajikan dalam media				✓	
12	Kejernihan kualitas audio yang disajikan			✓		
13	Audio yang digunakan mendukung suasana belajar.			✓		
14	Audio yang digunakan sesuai dengan konteks			✓		
15	Ketersediaan fitur untuk mengatur sajian audio.					✓
16	Keterpaduan warna antar komponen (tulisan, animasi, video, tombol, dan lain-lain) meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang disajikan			✓		
II. PEMROGRAMAN						
17	Kejelasan fungsi tombol navigasi				✓	
18	Kemudahan penggunaan tombol navigasi				✓	
19	Bentuk dan letak navigasi konsisten di seluruh isi program				✓	

20	Media dapat dioperasikan dengan mudah			✓		
21	Petunjuk pengoperasian mudah dipahami				✓	
22	Media pembelajaran dapat beroperasi dengan baik					✓
23	Kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan media				✓	
24	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa				✓	

C. Saran

.....

.....

.....

.....

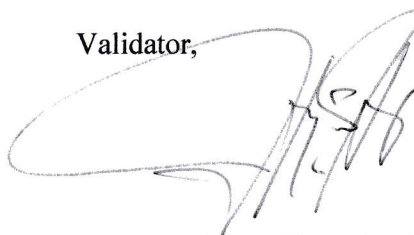
.....

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ☒ 1. Media pembelajaran layak digunakan.
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Yogyakarta, 15 Desember 2015

Validator,



Aryawan Agung Nugroho, S.T
NIP 19830122 200604 1 002

LAMPIRAN 7:
HASIL VALIDASI UJI
BETA (PENGGUNA)

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Guru Bahasa Indonesia

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP**

Materi : Teks Eksplanasi
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Narasumber Validasi : Gusilowati S. Pd.
Sekolah : SMP N 2 Purworejo
Hari/tanggal : 17 Desember 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi oleh guru Bahasa Indonesia terhadap multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP yang dikembangkan peneliti. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran agar kendala-kendala yang dihadapi yang guru dalam pembelajaran menulis teks eksplanasi dapat diatasi. Untuk itu, penilaian dari guru sangat kami perlukan. Kami berharap agar guru dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru Bahasa Indonesia.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No .	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
I. ASPEK KELAYAKAN ISI						
A. Kesesuaian Materi dengan KI dan KD						
1	Ketepatan materi teks eksplanasi				✓	
2	Kesesuaian materi dengan rumusan KI-KD					✓
3	Ketepatan pemilihan video dan contoh teks eksplanasi					✓
4	Kesesuaian tingkat kesulitan materi dengan siswa				✓	
B. Keakuratan Materi						
5	Kemenarikan judul contoh teks eksplanasi					✓
6	Kesesuaian tema dengan karakteristik siswa					✓
7	Kesesuaian ciri bahasa teks eksplanasi					✓
8	Kesesuaian contoh analisis teks eksplanasi					✓
9	Berisi sumber rujukan yang lengkap				✓	
10	Kesesuaian petunjuk evaluasi berupa petunjuk menulis teks eksplanasi berdasarkan pendekatan proses					✓
11	Kemenarikan langkah-langkah menulis teks eksplanasi dalam media pembelajaran				✓	
C. Pendukung Materi Pembelajaran						
12	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi				✓	
13	Kesesuaian contoh teks eksplanasi dengan kejadian yang ada (kontekstual).					✓
14	Kesesuaian langkah-langkah menulis berdasarkan pendekatan proses menulis menumbuhkan					✓

	keativitas siswa					
15	Kesesuaian materi pada penerapan di kehidupan nyata					✓
16	Menumbuhkan kebanggan terhadap Bahasa Indonesia					✓
17	Tidak mengandung SARA, HAKI, dan pornografi					✓
II. ASPEK KELAYAKAN BAHASA						
A. Kesesuaian dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik						
18	Kesesuaian bahasa dengan tingkat intelektual siswa				✓	
19	Kesesuaian bahasa dengan kematangan emosional siswa				✓	
B. Komunikatif						
20	Kemenarikan dan ketepatan penggunaan bahasa				✓	
21	Ketepatan kata dan kalimat pada pedoman EYD				✓	
22	Kesesuaian penggunaan istilah dengan makna dan konsisten				✓	
III. ASPEK MEDIA PEMBELAJARAN						
A. TAMPILAN						
23	Kemenarikan media pembelajaran					✓
24	Kemudahan penggunaan media pembelajaran				✓	
25	Kejelasan langkah-langkah penggunaan media				✓	

C. Saran

lebih teliti dalam penggunaan ejaan.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Program ini dinyatakan (lingkari salah satu):

- ① Media pembelajaran layak digunakan.
2. Media pembelajaran perlu direvisi sesuai saran.

Purworejo, 17 Desember 2015

Guru Bahasa Indonesia,



Gusilowah S.Pd.

NIP 195911251981022002

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Peserta Didik

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP

Materi : Teks Eksplanasi
Nama : Zaky Firman A-
Kelas/ no : VII E / 32
Hari/ tanggal : 17 Kamis, 17-12-2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Harapannya dengan perbaikan tersebut dapat menyempurnakan media dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi. Untuk itu, penilaian dari peserta didik sangat di perlukan. Kami mengharap agar peserta didik dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

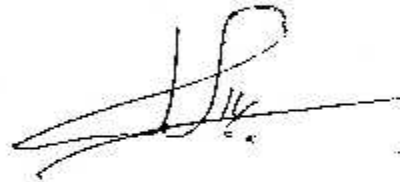
No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN						
1	Kejelasan teks				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kejelasan video					✓
4	Kejelasan ikon/tombol				✓	
5	Musik menarik dan variatif					✓
6	Warna tampilan menarik dan variatif				✓	
7	Kemenarikan video dalam media					✓
8	Kemudahan penggunaan media					✓
MATERI						
9	Kejelasan materi				✓	
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran				✓	
11	Bahasa mudah dipahami					✓
12	Materi mudah dipahami					✓
13	Adanya materi yang sukar dan mudah				✓	
PEMBELAJARAN						
14	Materi media mudah dipahami				✓	
15	Materi menarik					✓
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓	
17	Adanya evaluasi pembelajaran					✓
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran					✓
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat				✓	
20	Membangkitkan pengalaman belajar					✓

C. Saran

Mungkin animasinya bisa ditambah lagi, agar lebih menarik.

Purworejo, 17 Desember 2015

Peserta Didik,



(Zaky Firman A.)

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Peserta Didik

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP**

Materi : Teks Eksplanasi
Nama : Laila Putri Pangestu
Kelas/ no : VII E / 17
Hari/ tanggal : Kamis, 17 Desember 2016

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Harapannya dengan perbaikan tersebut dapat menyempurnakan media dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi. Untuk itu, penilaian dari peserta didik sangat di perlukan. Kami mengharap agar peserta didik dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN						
1	Kejelasan teks					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3	Kejelasan video					✓
4	Kejelasan ikon/tombol					✓
5	Musik menarik dan variatif					✓
6	Warna tampilan menarik dan variatif					✓
7	Kemenarikan video dalam media					✓
8	Kemudahan penggunaan media					✓
MATERI						
9	Kejelasan materi					✓
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran					✓
11	Bahasa mudah dipahami					✓
12	Materi mudah dipahami					✓
13	Adanya materi yang sukar dan mudah					✓
PEMBELAJARAN						
14	Materi media mudah dipahami					✓
15	Materi menarik					✓
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓	
17	Adanya evaluasi pembelajaran					✓
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran					✓
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat					✓
20	Membangkitkan pengalaman belajar					✓

C. Saran

Tampilan aplikasi sangat bagus dan menarik. Materinya lengkap.
Namun, materi yang terdapat di aplikasi tidak dijelaskan dengan
jelas.

Purworejo, 17 Desember 2015.

Peserta Didik,



LAILA PUTRI PANGESTU

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Peserta Didik

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP

Materi : Teks Eksplanasi
Nama : Rachma Ifada
Kelas/ no : VII E / 25
Hari/ tanggal : Kamis / 17 Desember 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Harapannya dengan perbaikan tersebut dapat menyempurnakan media dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi. Untuk itu, penilaian dari peserta didik sangat di perlukan. Kami mengharap agar peserta didik dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN						
1	Kejelasan teks				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
3	Kejelasan video					
4	Kejelasan ikon/tombol				✓	
5	Musik menarik dan variatif				✓	
6	Warna tampilan menarik dan variatif			✓		
7	Kemenarikan video dalam media				✓	
8	Kemudahan penggunaan media					✓
MATERI						
9	Kejelasan materi					✓
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran					✓
11	Bahasa mudah dipahami					✓
12	Materi mudah dipahami					✓
13	Adanya materi yang sukar dan mudah					✓
PEMBELAJARAN						
14	Materi media mudah dipahami				✓	
15	Materi menarik				✓	
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal					✓
17	Adanya evaluasi pembelajaran					✓
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran					✓
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat				✓	
20	Membangkitkan pengalaman belajar				✓	

C. Saran

Sebaiknya dari segi penampilan dan kelengkapan lebih ditingkatkan lagi.
Untuk saat ini, media yang ditampilkan kurang menarik siswa untuk
menpelajarinya.

Purworejo, 17 Desember 2015

Peserta Didik,


RACHMA IFIDA

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Peserta Didik

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP

Materi : Teks Eksplanasi
Nama : Dwiki Artinopon W. U
Kelas/ no : 7E / 10
Hari/ tanggal : Kamis / 17 Desember 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Harapannya dengan perbaikan tersebut dapat menyempurnakan media dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi. Untuk itu, penilaian dari peserta didik sangat di perlukan. Kami mengharap agar peserta didik dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN						
1	Kejelasan teks					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3	Kejelasan video					✓
4	Kejelasan ikon/tombol				✓	
5	Musik menarik dan variatif				✓	
6	Warna tampilan menarik dan variatif				✓	
7	Kemenarikan video dalam media				✓	
8	Kemudahan penggunaan media				✓	
MATERI						
9	Kejelasan materi				✓	
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran					✓
11	Bahasa mudah dipahami				✓	
12	Materi mudah dipahami				✓	
13	Adanya materi yang sukar dan mudah					✓
PEMBELAJARAN						
14	Materi media mudah dipahami					✓
15	Materi menarik				✓	
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal			✓		
17	Adanya evaluasi pembelajaran				✓	
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran				✓	
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat					✓
20	Membangkitkan pengalaman belajar					✓

C. Saran

Menurut saya background tampilan sebaiknya menggunakan warna yang cerah, agar terlihat menarik dan mudah dibaca.

Purworejo, 17 Desember 2015

Peserta Didik,



Dwiike Artinggan Wahyu Utami

Lembar Validasi Media Pembelajaran

Oleh Peserta Didik

<p>PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF</p> <p>MENULIS TEKS EKSPLANASI BERDASARKAN PENDEKATAN</p> <p>PROSES PADA SISWA KELAS VII SMP</p>

Materi : Teks Eksplanasi
Nama : Klarissa Nabila
Kelas/ no : VII E / 15
Hari/ tanggal : Kamis, 17 Desember 2015

A. Pengantar

Instrumen ini digunakan untuk mengevaluasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi menulis teks eksplanasi peserta didik kelas VII SMP. Informasi-informasi dari hasil evaluasi tersebut akan digunakan sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran. Harapannya dengan perbaikan tersebut dapat menyempurnakan media dan mengatasi kendala-kendala yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran teks eksplanasi. Untuk itu, penilaian dari peserta didik sangat di perlukan. Kami mengharap agar peserta didik dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kondisi yang ada.

B. Petunjuk

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh peserta didik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan pendapat dan keadaan yang sebenarnya.
3. Jawaban diberikan pada kolom yang telah disediakan. Skala penilaian adalah sebagai berikut.
 - 1 = Sangat tidak baik
 - 2 = Tidak baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat baik

No.	Pernyataan	Skor				
		1	2	3	4	5
TAMPILAN						
1	Kejelasan teks					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan					✓
3	Kejelasan video				✓	
4	Kejelasan ikon/tombol				✓	
5	Musik menarik dan variatif				✓	
6	Warna tampilan menarik dan variatif					✓
7	Kemenarikan video dalam media				✓	
8	Kemudahan penggunaan media				✓	
MATERI						
9	Kejelasan materi				✓	
10	Kelengkapan materi dalam media pembelajaran				✓	
11	Bahasa mudah dipahami					✓
12	Materi mudah dipahami					✓
13	Adanya materi yang sukar dan mudah				✓	
PEMBELAJARAN						
14	Materi media mudah dipahami					✓
15	Materi menarik				✓	
16	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal				✓	
17	Adanya evaluasi pembelajaran				✓	
18	Kemudahan langkah-langkah evaluasi pembelajaran				✓	
19	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat			✓		
20	Membangkitkan pengalaman belajar				✓	

C. Saran

Musiknya harus memberi semangat. Jangan
yang slow. Soalnya lebih variatif lagi.

Purworejo, 17 Desember 2015

Peserta Didik,



Klarissa Nabila

LAMPIRAN 8:
LEMBAR
PERNYATAAN
VALIDASI AHLI

SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dr. Suroso, M.Pd. M.Th.
NIP : 19600630 198601 1001
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
fakultas : Bahasa dan Seni

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi untuk Siswa SMP Kelas VII* oleh peneliti:

nama : Dwi Ari Qhurniawan
NIM : 11201241038
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

setelah memerhatikan produk berupa CD pembelajaran tersebut, maka media dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Desember 2015

Narasumber,



Dr. Suroso, M. Pd, M. Th

NIP 19600630 198601 1 001

SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Aryawan Agung Nugroho, S.T
NIP : 19830122 200604 1 002
prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
fakultas : Ilmu Pendidikan

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul
*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi untuk
Siswa SMP Kelas VII* oleh peneliti:

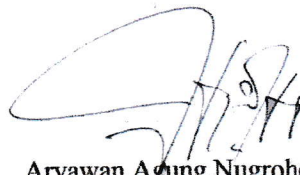
nama : Dwi Ari Qhurniawan
NIM : 11201241038
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

setelah memerhatikan produk berupa CD pembelajaran tersebut, maka media dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Yogyakarta, Desember 2015

Narasumber,



Aryawan Agung Nugroho, S.T.

NIP 19830122 200604 1 002

SURAT KETERANGAN NARASUMBER VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : Susilowati, S. Pd.

NIP : 19591125 198102 2 002

profesi : Guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 2 Purworejo

telah memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menulis Teks Eksplanasi untuk Siswa SMP Kelas VII* oleh peneliti:

nama : Dwi Ari Qhurniawan

NIM : 11201241038

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

setelah memerhatikan produk berupa CD pembelajaran tersebut, maka media dinyatakan layak untuk digunakan tanpa revisi lagi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan semestinya.

Purworejo, 16 Desember 2015

Narasumber,



Susilowati, S.Pd.

NIP 19591125 198102 2 002

LAMPIRAN 9:

DOKUMENTASI

PENELITIAN

DOKUMENTASI PENELITIAN



DOKUMENTASI 1: PENELITI MEMBERIKAN INTRUKSI PENGGUNAAN MEDIA



GAMBAR 2: SISWA SANGAT ANTUSIAS MEMPELAJARI MEDIA



GAMBAR 3: SISWA MECOBA MENGGUNAKAN MEDIA DENGAN LAPTOP MASING-MASING



GAMBAR 4: SISWA MELAKUKAN PENILAIAN TERHADAP MEDIA



GAMBAR 5: PENELITI MEMBERIKAN ARAHAN KEPADA SISWA TERKAIT PENGGUNAAN MEDIA



GAMBAR 6: SISWA MELAKUKAN PENILAIAN TERHADAP MEDIA

LAMPIRAN 10:

SURAT-SURAT



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

**PERMOHONAN IJIN
SURVEI/OBSERVASI/PENELITIAN**

Kepada Yth. Kajur PBSI
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : DWI ARI SHURNIAWAN No. Mhs. : 11201241038
Jur/Prodi : PEND. BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Survei/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS
EKSPANASI BERDASARKAN PENDEKATAN PROSES UNTUK SISWA SMP KILA
Lokasi : SMP N. 2 PURWOREJO ~~KE. SAMPUR~~ ~~KE. SAMPUR~~ ~~KE. SAMPUR~~ KI
Waktu : 23 NOVEMBER 2015 - 6 FEBRUARI 2016

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. ANWAR EFENDI, M. Si.
NIP 19680715 199403 1020

Yogyakarta, 19 Oktober 2015
Pemohon,

DWI ARI SHURNIAWAN
NIM 11201241038



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1275c/UN.34.12/DT/XI/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 24 November 2015

Yth. Bupati Purworejo
c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kab. Purworejo
Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp (0275) 325202 Purworejo 54111

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS EKSPANASI BERDASARKAN PENDEKATAN
PROSES UNTUK SISWA SMP KELAS VII**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : DWI ARI QHURNIAWAN
NIM : 11201241038
Jurusan/Program Studi : Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : November 2015 – Februari 2016
Lokasi Penelitian : SMPN 2 Purworejo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Adun Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMPN 2 Purworejo



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/430/2015

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor:1275c/UN.34.12/DT/XI/2015 Tanggal 24 November 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

- | | |
|---------------------------------|--|
| ❖ Nama | : Dwi Ari Qhurniawan |
| ❖ Pekerjaan | : Mahasiswa |
| ❖ NIM/NIP/KTP/ dll. | : 11201241038 |
| ❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi | : Universitas Negeri Yogyakarta |
| ❖ Jurusan | : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia |
| ❖ Program Studi | : PBSI |
| ❖ Alamat | : Desa Bener RT.001 RW.001 Kec. Bener Kab. Purworejo |
| ❖ No. Telp. | : 087839342945 |
| ❖ Penanggung Jawab | : Dr. Anwar Efendi,M.Si |
| ❖ Maksud / Tujuan | : Penelitian |
| ❖ Judul | : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses Untuk Siswa SMP Kelas VII |
| ❖ Lokasi | : SMP Negeri 2 Purworejo |
| ❖ Lama Penelitian | : 2 Bulan |
| ❖ Jumlah Peserta | : |

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- b. Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 1. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 2. Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- c. Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 03 Desember 2015 sampai dengan tanggal 03 Februari 2016.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

1. Ka. Bappeda Kab. Purworejo;
2. Ka. Kantor Kesbangpol Kab. Purworejo;
3. Ka. Dindikbudpora Kab. Purworejo;
4. Ka. SMP Negeri 2 Purworejo;
5. Dekasn Fak. Bahasa dan Seni UNY;

Dikeluarkan : Purworejo
Pada Tanggal : 03 Desember 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO
KEPALA KANTOR

PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
KABUPATEN PURWOREJO



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos
Pembina.Tk. I



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN,
KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA



SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2 PURWOREJO

Jalan Jendral Achmad Yani 6 Purworejo Kp. 54111 Telp. 0275-321100 Fax. 0275-321100

Website : www.smpn2purworejo.sch.id

Email : smpn2_purworejo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : **070/ 1015/ 2015**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 2 Purworejo menerangkan bahwa:

Nama : **Dwi Ari Qhurniawan**
NIM : **11201241038**
Program Studi : **PBSI Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

Telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul : Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi Berdasarkan Pendekatan Proses Untuk Siswa SMP Kelas VII SMP N 2 Purworejo.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 16 Desember 2015

Kepala Sekolah

Daryanto, S.Pd., M.Pd.

NIP 19620818 198703 1 014